Florina Ilis

Fenomenul science fiction în cultura postmodernă. Ficţiunea cyberpunk

Tatălui meu

Florina Ilis

Fenomenul science fiction în cultura postmodernă

Ficţiunea cyberpunk

Argonaut
Cluj-Napoca
2005

Editat cu sprijinul
AUTORITĂŢII NAŢIONALE PENTRU CERCETARE ŞTIINŢIFICĂ

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României

ILIS, FLORINA
Fenomenul science fiction în cultura postmodernă : Ficţiunea cyberpunk / Florina Ilis. – Cluj-Napoca : Argonaut, 2005. – 286 P. ;
Bibliogr. p.275-286
ISBN : 973-7710-66-5

821.135.1-95
82.0-311.9

Editura Argonaut, Cluj-Napoca
Tel./Fax: 0264-425626; 0740-139984
e-mail: editura_argonaut@yahoo.com

Consilier editorial atestat: Emil POP

CUPRINS

Introducere

Una dintre cele mai bune producţii cinematografice de science fiction din ultimii ani, o adevărată antologie a strategiilor reprezentaţionale ale genului, filmul *The Matrix* (1999), al fraţilor Wachowski, decodifică într-o scenă binecunoscută două opţiuni contrare în faţa cărora se situează, la un moment dat, conştiinţa consumatorului actual de producţii science fiction. Purtând un nume cu rezonanţe greceşti, Morpheus, unul dintre personajele centrale ale filmului, crede că Neo, de profesie hacker, este adevăratul *Cybermesia* şi, în momentul în care îi dezvăluie acestuia descoperirea sa uluitoare, îi dă două pilule de culori diferite, una albastră şi una roşie. În cazul în care o va lua pe cea albastră, îi explică Morpheus, se va trezi şi nu-şi va mai aminti nimic din discuţia lor despre *Cybermesia*, dacă însă o va lua pe cea roşie, va rămâne în *Wonderland*, realul, în cazul acesta, primind o altă înfăţişare, adaptându-se din punct de vedere ontologic mesajului cibernetic mesianic. Fără a intra în amănunte referitoare la semnificaţiile cromatice ale celor două pilule sau ale trimiterilor intertextuale ce vizează opera lui Lewis Caroll, ceea ce pare să se evidenţieze în această scenă de film e tocmai necesitatea asumării unei opţiuni, pe de-o parte, între o viziune raţională a lumii, construită pe o dominantă fundamental logică, care este şi echivalentul unei lipse a memoriei afective, cu o prioritate evidentă pe memoria trează, (*you wake up and remember nothing*) şi, pe de altă parte, una complet lipsită de raţiune, a cărei dominantă se bazează înainte de toate pe naraţiune, pe o poveste din Ţara Minunilor (*and I show you how deep the rabbit hole goes*) şi care, pentru a funcţiona, trebuie să fie crezută şi asumată.

Producându-se o adevărată "întoarcere", ceea ce Christopher Norris numea "the narrative turn"[1]a teoriei, întreaga gândire postmodernă va fi marcată de una dintre aserţiunile lui Nietzsche care admitea că lumea adevărată a devenit o poveste[2] şi poate fi narată, mai degrabă decât să fie

[1] Christopher Norris, *The Contest of Faculties: Philosophy and Theory after Deconstruction*, London and New York: Methuen, 1985.
[2] Friederich Nietzsche, *Amurgul idolilor*, trad. din germană de Alexandru Al. Şahighian, Bucureşti: Ed. Humanitas, 2001, p. 41.

cunoscută în tradiţia clasică a filosofiei. În domeniul cunoaşterii, această alternativă naratologică la teorie a iscat, începând cu anii 60, prin structuralismul francez (Barthes, Greimas, Genette) şi continuând în anii următori, de pe alte poziţii, cu Jean François Lyotard, Richard Rorty sau Fredric Jameson, adevărate controverse şi interpretări în lumea academică şi ştiinţifică, atât europeană, cât şi americană, în zona legitimităţii modalităţilor de a exprima cunoaşterea. Criza ştiinţelor sociale[3] este în primul rând una de natură metodologică, rigoarea critică a instrumentelor de analiză gândită în mod necesar ca o raportare la limbajul ştiinţelor umane[4] s-a *subţiat* în epoca contemporană, *a slăbit*[5] în valoare absolută, mai ales datorită privilegiului acordat pluralităţii interpretărilor hermeneutice, în detrimentul unei viziuni unice şi totalizatoare a lumii, care nu mai prezenta credibilitate. Progresul, ca factor al emancipării umane, nu mai are, începând cu sfârşitul secolului al XIX-lea acelaşi rol de legitimare pe care l-a jucat în grandiosul proiect al Luminilor, consumându-se într-o variantă optimistă a modernismului timpuriu[6], pentru a-şi altera definitiv caracterul utopic de transformare a vieţii sub influenţa paradigmei postmoderne.

Dacă Lyotard denunţă, ca o trăsătură a condiţiei postmoderne, pierderea forţei de legitimare a meta-naraţiunilor[7] care susţin, începând cu Epoca Luminilor, cunoaşterea în caracterul ei universal şi progresist, comentatori ca şi Linda Hutcheon, servindu-se de teoria lui Lyotard şi de caracterul meta-referenţial al oricărui discurs, arată cum gânditorul francez, la rândul său, creează în favoarea postmodernismului o altă meta-naraţiune despre incredulitatea epocii contemporane în meta-naraţiuni[8]. Dincolo de această dezbatere a postmodernităţii pe marginea legitimării unei ideologii a dominantei narative a cunoaşterii rămâne, după cum

[3] Yves Boisvert, *L'analyse postmoderniste. Une nouvelle grille d'analyse socio-politique*, Montréal: Hartman, 1997, p.1.
[4] Jacques Derrida, *Scriitura şi diferenţa*, trad. de Bogdan Ghiu şi Dumitru Ţepeneag, Bucureşti: Ed. Univers, 1998, p.379.
[5] Vezi conceptul de "pensiero debole", impus în discursul critic de Gianni Vattimo, explicat în interviul acordat lui M. Mincu, publicat ca postfaţă la Gianni Vattimo, *Sfirşitul modernităţii. Nihilism şi hermeneutică în cultura postmodernă*, Constanţa: Ed. Pontica, 1993.
[6] Liviu Petrescu, *Poetica postmodernismului*, Piteşti: Ed. Paralela 45, 1996, p.21.
[7] Jean-Francois Lyotard, *Condiţia postmodernă*, trad. şi prefaţă de Ciprian Mihali, Bucureşti: Ed. Babel, 1993, p.15.
[8] Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, New York and London: Routledge, 1996, pp. 150-151.

afirmă şi Brian McHale, în primul rând, acea "situare contextuală a spunerii unei naraţiuni"[9] prin identificarea necesară a intereselor sau a scopurilor în care, atât cei care o creează, cât şi cei cărora le este destinată par să fie direct implicaţi. În cazul acesta, important nu este atât ceea ce se spune, ci care este perspectiva spunerii, în ce scop şi în folosul cui ceea ce se spune deserveşte diversele grupări care îşi asumă rolul de a construi povestea în direcţia unor destinatari educaţi.

Luând în considerare caracterul oarecum "narativ" al cunoaşterii în postmodernitate se pune firesc întrebarea în ce măsură sfera însăşi a ştiinţelor umane mai poate fi elaborată într-o altă formă decât una narativă. Ihab Hassan se afla printre primii comentatori ai paradigmei postmoderne care încerca la vremea aceea un cadru nou de contextualizare a trăsăturilor culturii postmoderne, prin narativizarea discursului, dar şi prin spaţializarea sa în faimoasa catenă[10], ce punea, prin contrast, în două coloane verticale, pe de-o parte, epistema modernităţii şi, pe de altă parte, cea postmodernă. În acest context, al căutării unui răspuns necesar care se pune la începutul unei lucrări teoretice din domeniul ştiinţelor umane, şi anume a felului în care trebuie construit discursul în sine, Brian McHale ca "professional storyteller"[11], adică în ipostaza sa de tată a doi copii şi profesor, un creator de poveşti prin excelenţă, decide să aleagă în cartea sa, *Constructing Postmodernism*, calea narativizării discursului, acordând în felul acesta un rol esenţial transmiterii prin naraţiune a fenomenelor literare.

Desigur, discuţiile pe acest palier al cunoaşterii nu s-au încheiat nici astăzi într-o manieră definitivă, iar fiorul explicării narative a lumii a trecut în mod profitabil şi în sfera cunoaşterii ştiinţifice. Sunt binecunoscute lucrările unor oameni de ştiinţă, Einstein, Heisenberg, Hawking, de pildă, care au preferat, în afara lucrărilor de strictă specialitate destinate cercului de cercetători, şi un discurs narativ, de explicare a lumii prin prisma descoperirilor lor, decoperiri, care uneori, cum e cazul "timpului imaginar"[12], definit de Hawking, rămân încă în domeniul speculaţiei filosofice sau al literaturii de science fiction.

---

[9] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, New York and London: Routledge, 1992, p.6.

[10] Ihab Hassan, *The Postmodern Turn. Essays in Postmodern Theory and Culture*, Columbus: Ohio State University Press, 1987, pp. 168-173.

[11] Brian McHale, op.cit., p. 7.

[12] Stephen W. Hawking, *Visul lui Einstein şi alte eseuri*, trad. de Gheorghe Stratan, Bucureşti: Ed. Humanitas, 1993, p.91.

Ne-am pus, cum era şi firesc, la începutul cercetării noastre aceeaşi întrebare metodologică, a naturii discursului căruia un studiu de felul acesta ar trebui în mod necesar să i se subordoneze. Pentru că am ales să urmărim fenomenul science fiction, pe de-o parte, atât din perspectivă diacronică, în evoluţia sa marginală la curentele literare, şi, pe de altă parte, dintr-una sincronică, raportându-l la contextul cultural postmodern, în încercarea de a construi o poetică a genului, intreprinderea noastră este de două ori riscantă în situarea sa metodologică.

În primul rând, fenomenul science fiction, această Cenuşăreasă a literaturii canonizate, *mainstream*, fiind socotit de-a lungul timpului un fenomen marginal al ficţiunii literare, situat alături de alte genuri de frontieră, undeva în zona comună a literaturii de masă, a beneficiat, pe de-o parte, de un discurs critic oarecum părtinitor din partea unor cunoscători ai genului, Darko Suvin, Jacques Sadoul, Brian W. Aldiss şi, mai recent, Jean Baudrillard, Damien Broderick, ce voiau să impună şi să consacre în teoria literară o literatură cu reale valenţe ficţionale, dar care trebuia să aducă, în acelaşi timp, şi ofrande pe altarul speculaţiilor ştiinţifice. Pe de altă parte, însă, fenomenul science fiction s-a confruntat în încercarea sa de a pătrunde în conştiinţa criticii şi a istoriei literare de anvergură, într-o mare măsură în epoca sa clasică, cu indiferenţa sau cu convingerile deja formate ale comentatorilor serioşi de literatură, care i-au fixat locul, din perspectiva esteticii tradiţionale, în zona periferică a para-literaturii[13]. Acest loc însă, care în momentul conectării la ficţiunea postmodernă, un moment al descentralizării şi al ridicării necondiţionate a frontierelor literare, nu-şi mai găseşte justificarea prin poziţionarea forţată faţă de un centru, ci prin capacitatea de fertilizare a practicilor literare deja consacrate ale literaturii mainstream şi reciproc, spre literatura science fiction, va pătrunde firesc şi în conştiinţa critică contemporană. În al doilea rând, factorul de risc, pe care îl presupune cercetarea fenomenului science fiction, se raportează la contextul mai larg al crizei discursului teoretic în epoca postmodernă, criză care permite, după cum am mai arătat, un avans deosebit al dominantei narative în aprofundarea fenomenelor literare. În acest moment esenţial al opţiunii se constată că, de fapt, nu există nici o opţiune şi că, în cele din urmă, varianta singură care poate fi luată în considerare

---

[13] Vezi definirea unor concepte precum *literatura de masă/ subliteratura/ paraliteratura* în Adrian Marino, *Biografia ideii de literatură*, vol. 5, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1998, pp. 142-150.

este aceea a construirii unei meta-naraţiuni despre imposibilitatea constituirii unui discurs teoretizant, o naraţiune care are însă toate prerogativele conceptuale pentru a putea fi luat drept un discurs canonic al genului.

Revenind la pilulele albastre şi roşii ale lui Morpheus din filmul *The Matrix*, şi folosindu-le ca o metaforă a paradoxului metodologic în care ne aflăm, se poate spune că, luând pilula albastră toată această poveste a literaturii science fiction va putea fi dată uitării, respinsă, ea va continua să existe, probabil, doar undeva marginal, în minţile unor vizionari, fără a mai avea însă vreo legătură directă cu orizontul canonic al fenomenelor literare. Acceptând însă pilula roşie, abia atunci se produce saltul necesar pentru intrarea în această Ţară a Minunilor, care este literatura science fiction, şi, în care, după legile precise şi coerente ale imaginaţiei, totul poate fi posibil, iar perspectiva asupra lumii, în genere, nu se schimbă, se completează doar cu o nouă dimensiune, cea imaginar-vizionară.

În cazul unei opţiuni în favoarea pilulei albastre aceste consideraţii de până acum ar trebui să se oprească aici sau să se constituie ca un punct de plecare spre altceva, spre o critică, de pildă, a raţiunii imaginare. E de remarcat, însă, faptul, că a opta în favoarea pilulei roşii nu presupune în mod necesar şi obligatoriu un parti pris al conştiinţei critice sau o aservire a acesteia unei poziţii radicale de impunere a unui fenomen literar, în ciuda imperfecţiunilor inerente ale practicilor sale ficţionale. Pilula roşie are mai degrabă rolul de a ne scoate din interiorul convenţiilor şi al strategiilor poetice în mod tradiţional acceptate, pentru a ne oferi accesul nelimitat într-o zonă marginalizată a ficţionalului, în care, abia după parcurgerea şi asumarea acesteia, procesul de interogare a limitelor, a cărui declanşare, observată de Foucault, în postmodernism, îşi găseşte pe deplin justificarea.

Fenomenul science fiction va fi urmărit pe parcursul cercetării noastre atât dintr-o perspectivă diacronică, sub raportul evoluţiei unui gen a cărui preocupare pentru identitatea proprie se descoperă direct proporţional cu exigenţele narative impuse din afară, cât şi dintr-o perspectivă sincronică, implicându-l în dialogul cultural postmodern al contestării privilegiilor academizante, implicare din care va deriva un nou mod de scriitură şi o mai viguroasă conştiinţă literară a scriitorilor de science fiction. Astfel, al doilea capitol al lucrării de faţă îşi propune, urmărind fenomenul science fiction de la primele sale manifestări notabile, să definească, din perspectiva deja consacrată a istoriei literare, dar totodată dintr-un unghi de vedere diferit, acel aport de originalitate al

fiecărei perioade de evoluţie a genului. Dacă ne referim la perioada de început a literaturii science fiction, ce variază prin datarea originii sale în lucrările de specialitate ale istoriei literare[14], în funcţie de preferinţele pentru un anumit spaţiu geografic sau pentru un autor anume, dar care printr-un consens necesar de mutualitate principială, coboară undeva la mijlocul secolului al XIX-lea, vom observa un puternic accent pus pe imaginaţia creatoare, uneori chiar, şi mai ales, în detrimentul formei, subordonată unui limbaj ce se voia cât mai ştiinţific. Descătuşarea imaginaţiei din normele raţiunii clasice, provocată de romantism, şi stimulată în a doua jumătate a secolului al XIX-lea de avansurile vizibile în zona cunoaşterii ştiinţifice şi, mai ales, a progreselor tehnice, provoacă, aşadar, un pas în *imaginar*, poate mic pentru literatură, dar uriaş pentru un gen literar deschis spre toate orizonturile imaginaţiei. Aşa numita epocă de aur a literaturii science fiction, coordonată de peste ocean prin influenţa unor reviste ca *Amazing Stories*, *Science Wonder Stories* sau *Astounding Stories* şi instituţionalizată de prestigioase premii, cum ar fi premiul *Hugo*, o vom defini ca adevărata perioadă a saltului în *ficţiune*, moment ce coincide şi cu o atenţie mult mai sporită acordată formei, care, în operele unor clasici ai genului ca Isaac Asimov, Frank Herbert sau A.E.Van Vogt, nu se mai supune tacit imaginaţiei ştiinţifice, ci, printr-un proces de prelucrare ficţională, o pune într-o nouă lumină, apropiindu-se de graniţele literaturii majore. O adevărată destabilizare a graniţelor literare se va produce însă numai o dată cu criza limitelor impuse de noua conştiinţă postmodernă, o conştiinţă interogativă, ce atrăgea atenţia tocmai asupra a ceea ce până la vremea aceea nu intra deloc în orizontul preocupărilor majore din domeniile literare. Fenomenul science fiction va profita de această oportunitate deschisă de cultura postmodernă şi, printr-un interesant joc de interese comune cu ficţiunea postmodernă, aflată şi ea într-un impas de practici ficţionale[15], va intra firesc în conştiinţa criticii literare, dobândind prin autori ca William Gibson, dacă nu o poziţie privilegiată, cel puţin una care trebuie avută în vedere în discutarea fenomenelor literare actuale. Acest câştig teoretic al fenomenului science fiction se datorează, după cum vom arăta, saltului făcut în *virtual reality*, sau al pasului în reţea, în *network*.

[14] Vezi în acest sens cap. II, *S.F. ca istorie* din Florin Manolescu, *Literatura S.F.*, Bucureşti: Ed. Univers, 1980, pp.14-25.

[15] Vezi demonstraţia făcută de Brian McHale, *op. cit.*, în partea a patra a lucrării dedicată interferenţei dintre ficţiunea postmodernă şi science fiction, pp. 225-243.

Al treilea capitol al lucrării, *Postmodernism vs Science fiction*, concentrat asupra fenomenului science fiction din ultimele decenii, va urmări în ce măsură, în paralel cu apariţia şi constituirea unei conştiinţe reflexive a literaturii science fiction asupra propriei sale condiţii s-a cristalizat şi o teorie critică, care a contribuit la ieşirea din anonimatul literar al acestui gen marginalizat de instituţiile literare. Pătrunderea în conştiinţa mediilor literare academice se înfăptuieşte, după cum vom arăta, pe de-o parte, prin intervenţia unor teoreticieni importanţi ai momentului, cum ar fi Jean Baudrillard, Brian McHale, Donna Haraway sau Fredric Jameson, a căror perspectivă critică se referă în mod explicit la fenomenul science fiction în cultura postmodernă şi, pe de altă parte, prin implicarea în dezbateri, cu un instrumentar critic bine însuşit, a unei părţi importante din comunitatea science fiction, atât în ceea ce-i priveşte pe autorii înşişi, Samuel R. Delany, William Gibson, Lewis Shiner sau alţii, cât şi în privinţa publicaţiilor deja consacrate ale acestui gen literar, *Extrapolation* sau *Science Fiction Studies*, de exemplu.

Acest raport, precum şi influenţa pe care postmodernismul a avut-o, dintr-o perspectivă culturală, asupra noii mişcări, care se concretiza la începutul anilor '80 în science fiction, va fi urmărit şi în capitolul al IV-lea al lucrării, *Evoluţia unei formule hibride. Cine este şi ce este cyberpunk-ul?*. Acest capitol se va concentra asupra analizei contextului cultural, pe de-o parte, care a determinat, prin avansul unor forme de manifestare ale culturii de masă, constituirea unei noi direcţii în science fiction şi, pe de altă parte, asupra rolului esenţial pe care dezvoltarea tehnologiei informaţiei l-a jucat în proiectul cyberpunk.

În următorul capitol, *Deschideri pentru o poetică a genului*, vom încerca să schiţăm trăsăturile unei poetici a literaturii science fiction din anii '80-'90, interesată mai ales în construirea unor lumi posibile într-o manieră electronică şi care îşi arată tot mai puţin interesul pentru descoperirea altor lumi din universul fizic greu accesibil. Presupoziţiile de la care vom pleca au în vedere o dimensiune dată a realităţii, fie că este vorba despre dimensiunea *ontologică*, *antropologică* sau *metafizică*, din care derivă, la un alt prag ontologic şi sub controlul unei tehnologii a informaţiei, modificările de mărime operate în realitatea virtuală. Tipul de scriitură care ne oferă toate premisele constituirii unei astfel de poetici, a direcţiei actuale în science fiction, îl reprezintă cazul, aproape clasic, s-ar putea spune, al lui William Gibson.

Un ultim capitol îl vom dedica concluziilor şi vom vedea, în ce măsură, cultura postmodernă s-a dovedit a fi, până la urmă, pentru

fenomenul science fiction un examen complet de evaluare, atât la nivel discursiv, cât şi tematic. Dacă rezultatele concrete ale acestei examinări critice nu vor întârzia să apară, atât în ceea ce priveşte ficţiunea propriu-zisă cât şi în efortul de limpezire a unui discurs propriu care nu mai trebuie atât să convingă, cât să problematizeze, o aprofundare critică valabilă a fenomenului poate fi cu adevărat posibilă.

Prin aparatul bibliografic consultat am încercat să acoperim o arie cât mai largă de aprofundare a manifestărilor fenomenului science fiction, rămânînd totuşi cu analiza critică în zona literară. Cum este, însă, şi firesc, având în vedere dominaţia anglo-saxonă în sfera genului, marea majoritate a studiilor de specialitate şi a textelor provin din această zonă, fără să fi fost neglijat însă, mai ales pentru începuturile sale, nici domeniul francez. Nu a intrat în sfera noastră de interes fenomenul science fiction românesc, de altfel, exhaustiv tratat atât de Florin Manolescu, în lucrarea sa dedicată genului, în general şi, într-un capitol special, spaţiului românesc[16], cât şi de Mircea Opriţă, în istoria sa literară, dedicată în întregime anticipaţiei româneşti.

Prin prisma aparatului critic anglo-saxon, şi mai ales datorită unei carenţe de terminologie românească în acest domeniu, prea puţin aprofundat în spaţiul românesc, am preferat să păstrăm în original anumiţi termeni, intraductibili în limba română sau chiar lipsiţi de referinţe literare consacrate, cum ar fi, de pildă, *science fiction*, *cyberspace*, *cyberpunk, cyborg* sau alţii, care vor avea la momentul oportun situarea conceptuală necesară.

[16] Vezi pentru discutarea fenomenului science fiction românesc şi foarte documentata lucrare a lui Mircea Opriţă, *Anticipaţia românească. Un capitol de istorie literară*, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1994.

Capitolul I

Science fiction. Trei definiţii

> “There is really no good reason to expect that a workable definition of sf will ever be established. None has been, so far. In practice, there is much consensus about what sf looks like in its centre; it is only at the fringes that most of the fights take palce. And it is still not possible to describe sf as a homogeneous form writing. Sf is arguably not a genre in the strict sense at all – and why should it be.“[1]
>
> (*The Encyclopedia of Science Fiction*)

Dacă science fiction-ul nu este un gen literar în sensul strict al termenului şi nici n-ar trebui, în mod necesar, să fie, şi cu atât mai mult, chiar şi ca o formă posibilă omogenă de scriitură e destul de dificil de descris, atunci ceea ce numim, în mod convenţional, *science fiction*, nu participă în mod convingător, din punctul de vedere al poeticilor tradiţionale, la eforturile de coagulare a produselor sale literare sub un program comun de viziune asupra lumii. Credem că i se potriveşte în acest context fenomenului science fiction comparaţia, deloc poetică, cu o gaură neagră, despre care se poate afirma cu mai multă precizie *cum* se manifestă decât *ce* este din punct de vedere fizic. Asemeni unei găuri negre, a cărei prezenţă poate fi detectată doar prin efectul pe care îl produce asupra spaţiului şi a materiei din jurul său, fenomenul science fiction poate fi definit în mod asimptotic faţă de ştiinţa din care se inspiră, pe de-o parte, şi faţă de literatura la care aspiră, pe de altă parte.

Şi totuşi, indiferent din ce zonă a imaginaţiei îşi trage sevele, science fiction-ul e un fenomen care, datorită adresabilităţii sale largi şi a succesului de public, s-a impus, în cele din urmă, şi conştiinţei critice.

[1] *The Encyclopedia of Science Fiction*, Edited by John Clute and Peter Nicholls, London: Orbit, 1993, p. 314.

Dintr-un punct de vedere oarecum necanonic vom încerca să urmărim pe parcursul celor trei etape mari ale evoluţiei fenomenului science fiction acel moment de impact cu literatura şi ştiinţa, moment ce va produce la nivelul discursiv un necesar salt calitativ, conferindu-i specificitate în raport cu acestea.

1. Preliminarii conceptuale sau *what's wrong with science fiction*

> “…we must think of literature and science fiction not as two different sets of labeled texts, but as two different sets of values, two different ways of response, two different ways of making texts make sense, two different ways of reading – or what one academic tradition would call two different discourses.”[2]
>
> (Samuel R. Delany)

Aceste afirmaţii ale lui Robert R. Delany, care situează într-un raport diferit de semnificaţii fenomenul science fiction, pe de-o parte, şi literatura în genere, pe de altă parte, acceptând punctul de vedere academizant al unei clare separări discursive, se îndreaptă spre dificultatea majoră de care s-a izbit science fiction-ul încă de la primele sale manifestări, dificultate legată de imprecizia inerentă oricărei încercări de definire a genului. Apărut ca un spaţiu de interferenţă între două viziuni asupra realităţii, în mod necesar paralele, una datorată ştiinţei şi cealaltă literaturii, fenomenul science fiction pare să fi dobândit în felul acesta o dublă identitate. Această identitate duală a fost însă resimţită la începuturile sale ca un handicap semnificativ, literatura science fiction se vedea exilată atât din domeniul ştiinţelor, pe care nu făcea decât să le popularizeze, servind într-un fel intereselor democratizării acestora, dar şi din zona literaturii, la care din punct de vedere estetic nu reuşea să ajungă, neavând nici un drept de canonizare.

Orice definire a genului trebuie să-şi asume astfel şi perspectiva eşecului atunci când încearcă să-i traseze direcţiile de evoluţie, cu atât mai mult cu cât s-a văzut deja, de-a lungul secolului trecut, că e mult mai uşor a spune *cum* este science fiction-ul decât *ce* este acesta. Din acest punct de

[2] Samuel R. Delany, *Starboard Wine: More Notes on the Language of Science Fiction*, Pleasantville, New York: Dragon, 1984, p. 87.

vedere, modalitatea preferată de abordare a genului, în afara unei istorii literare cronologizante, practicată cu succes de Jacques Sadoul, s-a dovedit a fi posibilă şi fructuoasă mai ales din perspectiva unei poetici a imaginarului, aşa cum vor proceda Darko Suvin sau Kingsley Amis, în lucrările lor devenite deja clasice pentru discursul critic al genului.

După cum constată şi Florin Manolescu, analizând şi din punct de vedere conceptual fenomenul science fiction[3], acest termen impus pe teren american şi care a câştigat până la urmă notorietate, acoperă o largă arie de texte, atât ca tematică cât şi ca valoare literară, neimpunând prea mari exigenţe estetice. Pornind de la condiţiile binecunoscute pe care Darko Suvin le impunea ca fiind obligatorii în orice tentativă de definire a fenomenului science fiction, criticul român optează, şi dintr-un respect adus tradiţiei româneşti de science fiction pentru termenul consacrat din a doua jumătate a secolului trecut la noi, cel de *literatură ştiinţifico-fantastică*.[4] În ceea ce ne priveşte, pe parcursul acestei lucrări, preferăm folosirea sintagmei de *fenomen science fiction*, deoarece avem convingerea că, fără a ieşi din aria culturală, literatura science fiction acoperă o zonă mult mai largă decât cea concretă a textelor propriu-zise, dovedindu-se a fi un adevărat fenomen cultural ce implică producţii cinematografice de anvergură, benzi desenate, fan-cluburi, reviste, asociaţii şi comitete internaţionale de promovare. Dar, în plus faţă de cheia culturală în care trebuie abordat fenomenul science fiction, considerăm că orice text literar ivit din zona sa de manifestare trebuie citit, în mod necesar, şi într-o cheie poetică şi nu putem fi de acord cu Benoît Girard care afirma că, din punct de vedere istoric, science fiction-ul nu datorează nimic literaturii, fiind doar un fenomen cultural şi social[5], independent de aceasta.

Dificultatea de a defini literatura science fiction constă în necesitatea explicitării triplei distanţări impuse de condiţiile unei ideale definiţii a genului, aşa cum o vede Darko Suvin. E vorba mai întâi de o distanţare *critică* faţă de direcţia canonică a literaturii, apoi de o distanţare *estetică* faţă de literatura fantastică şi, în cele din urmă, de o distanţare *poetică* faţă de textele de vulgarizare ştiinţifică, non-literare[6]. Exigenţele acestei grile teoretice desfăşurate în trei direcţii majore ale analizei textuale au meritul

[3] Florin Manolescu, *op. cit*., p. 9.
[4] *Ibidem*, p. 13.
[5] Benoît Girard, *Science Fiction et culture contemporaine*, în *Solaris. Science Fiction et fantastique*, Vol. 17, No. 100, Printemps, 1992, p. 77.
[6] Darko Suvin, citat de Florin Manolescu, *op.cit*., p. 9.

de a stabili prin raportare la contiguităţi de semnificaţie o zonă diferită de fiecare dintre celelalte care ar aparţine, prin excludere, literaturii science ficition, dar care nu defineşte prin trăsături specifice ce anume reprezintă aceasta. Impasul la care se ajunge inevitabil în cadrul oricărei tentative de definire a literaturii science fiction nu descurajează însă teoreticienii mai vechi sau mai noi ai genului.

În ultimii ani se observă o mai acută nevoie de a problematiza dintr-o nouă perspectivă, cea a prezentului, frontierele critice ale literaturii science fiction. O lucrare colectivă, recent apărută, îşi propune în mod explicit tocmai această explorare a funcţiilor îndeplinite de science fiction în raport cu cunoaşterea şi cu societatea, dar şi cu propria sa critică: ”if science fiction pushes back the boundaries of the knows and the possible and opens up avenues for future exploration, then sf criticism needs to keep pace by exploring the critical frontiers made available by this most vital of contemporary discursive formations”[7]. Fiind divizată în două părţi, lucrarea cuprinde, pe de-o parte, o situare conceptual-teoretică a fenomenului science fiction, printre numele care semnează aici detaşându-se cel al lui Darko Suvin, care propune din noua perspectivă a globalizării şi o revizuire[8] a teoriei sale, din 1972, şi pe de altă parte, o suită de analize concrete, pe studii de caz, a unor texte de science fiction. Apropierea critică de fenomenul science fiction şi nevoia “de a ţine pasul” cu producţiile genului este, de altfel, o trăsătură caracteristică ultimelor două decenii de science fiction.

Tot în actuala direcţie de omologare a unei definiţii viabile a literaturii science fiction se înscrie şi Adam Roberts care încearcă o definire a acesteia dintr-o perspectivă a unui “point of difference”, arătând că “the thing or things that differentiate the world portrayed in science fiction from the world we recognise around us, is the crucial separator between SF and other forms of imaginative or fantastic literature”[9], re-orientând în felul acesta problematica spre categoria esteticului, ce situează literatura science fiction în raport cu fantasticul. Contiguităţile estetice ale literaturii science fiction au fost de altfel anterior trasate, cu un instrumentar poetic adecvat, de către Tzvetan Todorov, care integra în categoria miraculosului, ce

[7] *Science Fiction. Critical Frontiers*, Edited by Karen Sayer and John Moore, Hampshire and London: Macmillan Press LTD, 2000, p. xi.
[8] Darko Suvin, *Novum Is as Novum Does,* în *Science Fiction. Critical Frontiers*, *op.cit*., pp. 20-22.
[9] Adam Roberts, *Science Fiction*, London and New York: Routledge, 2000, p. 6.

reprezintă, alături de straniu, una dintre căile de rezolvare a fantasticului, şi "miraculosul ştiinţific"[10]. Tot pe acelaşi palier al categoriilor estetice, Roger Caillois surprindea în miraculosul literaturii science fiction, "când aceasta nu e o simplă şi puerilă literatură despre războiul lumilor şi despre călătorii interstelare", o anume capacitate de reflecţie asupra limitelor cunoaşterii ştiinţifice[11], considerând că va ajunge, în cele din urmă, să se substituie fantasticului din secolul al XIX-lea.

Venind dintr-o direcţie mai puţin aprofundată ca perspectivă teoretică în discursul critic al literaturii science fiction, dinspre *science of linguistics*, Peter Stockwell îşi propunea ca obiect de cercetare, mai ales din cauza popularităţii şi a influenţei sale, literatura science fiction şi limbajul său, încercând să contureze, ceea ce numea în preliminariile demersului său critic, "the linguistic and cognitive organisation of genre"[12]. Demonstraţiile de virtuozitate lingvistică ale lui Peter Stockwell sunt extrem de elocvente în elaborarea modelului unei lumi ficţionale şi coerente din punct de vedere cognitiv, o lume pe care o construieşte lectorul în afara limbajului textului, adică un "discourse model of who is who in the text, what is going on, and what the fictional world is like"[13], sintetizând în acest context şi perspectiva unei pragmatici a lecturii. Deosebit de interesant este însă capitolul şase al lucrării, *Micrological: new words*, care oferă, ceea ce se întâmplă destul de rar în demersurile critice ale genului, un cadru adecvat de analiză stilistică a specificităţilor de limbaj din literatura science fiction, dovedindu-se a fi o analiză extrem de convingătoare la nivel lexical şi pertinentă în folosirea neologismelor, de pildă, adesea generatoare ale unor singularităţi stilistice nemaiîntâlnite în alte opere literare.

Tot din direcţia lingvisticii, dar fără vreo intenţie explicită de definire a genului, atingând doar conjunctural literatura science fiction, se întâlneşte în teoria lumilor posibile, elaborată de Umberto Eco sau de Toma Pavel, şi o reacţie la tipul de lume narativă elaborată de practicile ficţionale science

[10] Tzvetan Todorov, *Introducere în literatura fantastică*, trad. de Virgil Tănase, prefaţă de Alexandru Sincu, Bucureşti: Ed. Univers, 1973, p.75.
[11] Roger Caillois, *Eseuri despre imaginaţie*, trad. de Viorel Grecu, prefaţă de Paul Cornea, Bucureşti: Ed. Univers, 1975, p. 157.
[12] Peter Stockwell, *The poetics of Science Fiction*, Edinburgh Gate: Longman, Pearson Education Limited, 2000, pp. 2-3.
[13] *Ibidem*, p. 147.

fiction. Pornind de la premisa că autonomia unei lumi narative nu poate fi totală în raport cu lumea reală Umberto Eco, aducând în discuţie lumile create de literatura science fiction, subliniază faptul că proprietăţile acestora nu violează legile naturale, fiindcă aşa ar fi fost *contruite*, ci pentru că aşa au fost *numite* s-o facă[14], iar în virturea unor convenţii narative prestabilite ele pot fi, fără să contrarieze, suspendate sau retrase. Literatura science fiction, mai arată Umberto Eco, "ne sugerează existenţa altor dimensiuni, dar nu ne spune cum să le identificăm"[15].

Un model complex al lumii reale "înconjurate de o constelaţie de lumi alternative"[16] postulează şi teoria ficţiunii a lui Toma Pavel, model în care literatura science fiction îşi elaborează propriul câmp ficţional dotat cu o colecţie distinctă de proprietăţi, ireductibile la o singură bază ficţională, atotcuprinzătoare[17]. Explicaţia existenţei şi a succesului său literar ar fi, după cum subliniază Toma Pavel, tocmai dezvoltarea unui "nou imaginar colectiv"[18], care răspunde unui evantai mai larg de viziuni asupra lumii. În mod indiscutabil, fundamentele teoretice ale lumilor posibile, atunci când funcţionează pe linia semanticii lingvistice, ar putea deschide un spaţiu generos pentru orice tentativă mai consistentă de problematizare a lumii elaborate de literatura science fiction, văzute ca orice construct cultural sau textual. Asemenea tentative însă, venite din partea teoriei literare, ridică de la bun început problema fundamentală de care literatura science fiction s-a izbit încă de la începuturile sale, aceea a ficţionalităţii, rămase oarecum într-o mare parte a producţiilor genului doar la stadiul unui proiect neterminat.

Cu toate acestea, întrebarea *ce este science fiction-ul*? trebuie pusă mereu, chiar dacă terenul teoretic al unui răspuns convingător e tot mai greu de găsit. La aceeaşi întrebare se opreşte şi Ursula K. Le Guin, în introducerea sa la o antologie a science fiction-ului nord-american, ajungând însă, în cele din urmă, la convingerea că opinia critică nu va reuşi să găsească o definiţie finală a genului, propriul său răspuns, la întrebarea pusă,

[14] Umberto Eco, *Lector in fabula: cooperare interpretativă în textele narative*, trad. de Marina Spalos, Bucureşti: Ed. Univers, 1991, p. 204.
[15] *Ibidem*, p. 208.
[16] Toma Pavel, *Lumi ficţionale*, trad. de Maria Mociorniţa, prefaţă de Paul Cornea, Bucureşti: Ed. Minerva, 1992, p. 104.
[17] Toma Pavel, *op.cit.*, p. 164.
[18] *Ibidem*.

fiind el însuşi o interogaţie, “is the non-definability of science fiction perhaps an essential quality of it ?”[19]

Dacă raportul cu ficţionalul este mult mai greu de perceput în ceea ce priveşte literatura science fiction, un raport, după cum se va vedea în următorul capitol, complet reabilitat însă de impactul cu ficţiunea postmodernă, regimul complex al interacţiunilor cu ştiinţa şi societatea pare mult mai accesibil şi mai uşor decelabil. Pornind de la etimologia greacă a conceptului de imagine, *eikons*, şi a celui de reprezentare, *eidons*, şi făcând o distincţie a acestora în practica ştiinţifică, Gérard Klein dezvăluie trei destinaţii[20] posibile ale unei imagini derivate din observaţia ştiinţifică: o destinaţie posibilă o constituie discursul filosofic şi teoriile culturale, o alta, ar duce, oarecum, inevitabil spre tot cea ce înseamnă pseudo-ştiinţă şi, în fine, cea de-a treia o reprezintă însăşi literatura science fiction.

Dintre aceste trei destinaţii, numai science fiction-ul are calitatea de ficţiune, afirmă Gérard Klein, în timp ce celelate două sunt aspirante, mai mult sau mai puţin concludente, la o perspectivă cât mai obiectivă asupra lumii[21]. Sigur că nu este greu de demonstrat, apoi, în ce măsură imaginea care provine din ştiinţă îşi dobândeşte în literatura science fiction o reprezentare imediată, de cele mai multe ori speculativ-anticipativă.

Acest volum colectiv, la care contribuie şi Darko Suvin, re-pune într-un cadru conceptual nou cele două trăsături prin care, în 1979, acesta definea literatura science fiction, ca o interacţiune dintre *estrangement* şi *cognition*: “a literary genre whose necessary and sufficient conditions are the presence and interaction of estrangement and cognition, and whose main formal device is an imaginative framework alternative to the author’s empirical environment”[22]. Dacă prin *cognition* Darko Suvin înţelegea acea dominantă logică şi raţională a literaturii science fiction, împrumutată de la cunoaşterea ştiinţifică, prin *estrangement*, termen cu

[19] *The Norton Book of Science Fiction. North American Science Fiction, 1960-1990*, Edited by Ursula K. Le Guin and Brian Attebery, New York, London: W.W. Norton Company, 1993, p. 21.
[20] Gérard Klein, *From the Images of Science to Science Fiction*, în *Learning from other worlds. Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, Edited by Patrick Parrinder, Liverpool: Liverpool University Press, 2000, p.126.
[21] Gérard Klein, op.cit., p. 126.
[22] Darko Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction,* New Haven: Yale University Press, 1979, pp. 8-9.

adânci rădăcini în tradiţia poeticii europene, se înţelege acel efect de înstrăinare, de alienare, pe care literatura science fiction trebuie să-l imprime textelor sale. Fireşte, cei doi termeni nu pot fi separaţi unul de celălalt, în momentul în care unul dintre ei nu ar mai fi activ, science fiction-ul ar deveni ceea ce nu este, fie o literatură ştiinţifică bazată numai pe *cognition*, fie o literatură a straniului, inspirată doar de *estrangement*. Cele două trăsături trebuie să fie aşadar mereu prezente şi să determine astfel diferenţa dintre lumea ficţiunii şi cea empirică, diferenţă care mai este sugerată şi de conceptul de *novum*, concept care va face o adevărată carieră în discursul critic. În întregul său, acest volum cuprinde, de altfel, o serie de discuţii şi contextualizări pe marginea acestor concepte[23], lansate de Darko Suvin în anii ’70, din perspective care variază de la o teorie a genurilor şi de critică tematică sau abordări epistemologice, până la o critică feminist-culturală sau chiar de analiză textuală politică.

De remarcat este faptul că terminologia lui Darko Suvin nu este în nici un fel contestată, păstrându-şi şi astăzi viabilitatea, fiind doar nuanţată şi explicitată de noua generaţie de critici ai genului, ca Veronica Hollinger, Carl Freedman, Fredric Jameson, David Ketterer sau Peter Fitting, pentru a da doar câteva dintre numele care semnează studii în acest volum, într-o manieră teoretică mult mai pertinentă decât a făcut-o la vremea sa Darko Suvin. Patrick Parrinder, cel care semnează şi introducerea volumului, îi explică titlul, *learning from other worlds*, ca o îndatorire receptivă, “the task of learning from an epic fictional text in which a new world is being built (mimetically, but also narratively and textually), in the face of human, natural and cognitive resistances”[24]. O consecinţă a acestei receptivităţi îl reprezintă şi succesul de masă la diverite categorii de lectori pe care l-a avut literatura science fiction de-a lungul întregului secol trecut şi pe care va continua să-l mai aibă atâta timp cât va fi capabilă să ţină deschise barierele imaginaţiei.

S-a văzut, aşa cum afirmă şi Jacques Sadoul, că “il n’éxiste, en vérité, aucune définition satisfaisante du genre”[25], acesta, la rândul său, abţinându-se să propună vreuna, preferând să urmărească în cercetarea sa

[23] Vezi şi Darko Suvin, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d’un genre littéraire*, Montréal: Les Presses de l’Université du Québec, 1977 (prima versiune, cea engleză a apărut în 1972).
[24] Patrick Parrinder, *Introduction*, la *Learning from Other Worlds*, pp. 14-15.
[25] Jacques Sadoul, *Histoire de la science-fiction moderne (1911-1984)*, Paris: Éditions Robert Laffont, 1984, p. 14.

fenomenul science fiction din perspectiva cronologizantă a istoriei literare, elaborând în funcţie de activitatea comunităţilor de science fiction, atât din domeniul anglo-saxon cât şi cel francez, o periodizare a evoluţiei genului valabilă şi astăzi.

Lipsa unei definiţii satisfăcătoare a genului n-a împiedicat însă, de-a lungul timpului, ca o serie de autori de science fiction să scrie texte care ulterior să fie în mod natural asimilate de ceea ce este, pe de-o parte, altceva decât speculaţia ştiinţifică şi, pe de altă parte, diferit de literatura canonică, adică de ceea ce în mod convenţional numim science fiction. Aceşti autori au făcut din scris o adevărată profesiune, după cum reiese şi din marea majoritate a mărturisilor lor publicate sub un titlu comun, o profesiune pentru care science fiction-ul a fost "if not a religion in itself, at least a substitute for it; a profession of faith which not only offers a rational vision of the universe and of the place of homo sapiens within it, but the opportunity for achieving and arousing an emotional and even mystical response to that vision"[26].

Ce este aşadar science fiction-ul? Şi ce este în neregulă cu el? E o "profesiune de credinţă", aşa cum susţin creatorii lui? Un discurs despre lume, diferit de cel narativ atât în modalitatea de construire a textelor cât şi în actul în sine al lecturii, după cum afirma Samuel R. Delany? E un gen narativ căruia poeticieni, care vin atât din afara sa, ca Tzvetan Todorov, cât şi din interiorul său, ca Darko Suvin, încearcă să-l localizeze într-o teorie a genului? Un mod de a gândi? Sau poate, după cum afirmă Brian McHale, "the ontological genre par excellence"[27]? A devenit astăzi literatura science fiction "an aspect of the quotidian consciousness of people living in the post-industrial world"[28]? Sau constituie, dintr-o perspectivă a esteticii tradiţionale, pentru lumea secolului al XX-lea "la réification particulière du sublime"[29]? Şi mai mult, este literatura science fiction "the compendium entertainments which have grown up around the *Star Trek* and *Star Wars* franchises? Where exactly are its borders (does it

[26] Maxim Jakubowski şi Edward James*, Introduction*, în *The Profession of Science Fiction. SF Writers on their Craft and Ideas*, Edited by Maxim Jakubowski and Edward James, London: The Macmillan Press LTD, 1992, p. 1.
[27] Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, London: Methuen, 1987, p. 10.
[28] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 389.
[29] Cornel Robu*, Une clé pour la science fiction: Le sublime*, în *Solaris. Science fiction et fantastique*, Montréal, Vol. 16, No. 92, Été 1990, p. 33.

have borders?) Is there something like a sf effect? When, if ever, should we call it science fiction, speculative fiction, sf ? What do we do when we read sf ? And what's it got to do with anything outside itself ? "[30]

Sigur că toate aceste întrebări nu fac decât să confirme, dacă mai e necesar, complexitatea unui fenomen cultural şi literar prin excelenţă, care, indiscutabil, prin impactul său social, nu mai poate fi ignorat şi trecut cu vederea în demersurile teoretice de analiză a mărcilor istorice şi culturale ale lumii în care trăim. Acest gen de situare a fenomenului science fiction, în sens larg, în raport cu un model al realităţii date spre care converge, reprezintă forme ale unor deschideri critice, profitabile în domenii de studiu diferite. În ceea ce priveşte însă cercetarea de faţă ne vom mărgini în cele ce urmează la o situare a fenomenului science fiction, în sens restrâns, în raport cu ficţiunea literară, încercând să vedem în ce măsură inserţia unei doze mai mari de ficţionalitate în science fiction operează la nivel textual în direcţia îmbunătăţirii calităţii scriiturii. Vom urmări această mişcare asimptotică spre ficţional a literaturii science fiction pe parcursul a trei mari etape ale evoluţei sale, în perioada sa de pionierat, istorică, de testare a imaginaţiei speculative, apoi în cea modernă, tehnologică, de confirmare a calităţilor viziunilor sale, şi, în fine, în cea postmodernă, critică, de evaluare a tradiţiilor sale şi de căutare a unor salturi noi pentru imaginaţie.

2. Science fiction sau primul pas în imaginaţie. Pionierii

> "Realism is a quite recent fictional mode, a few hundred years old. Science fiction is an even mode recent development of the same movement. The difference between these young genres, realistic and science fiction, is less than the difference of both of them from fantasy". [31]
>
> (Ursula K. Le Guin)

Alături de implicaţiile teoretice privind definirea genului, definire care, după cum s-a văzut, ridică încă multe semne de întrebare, o altă problemă la fel de controversată şi care este, de altfel, în strânsă legătură

[30] Veronica Hollinger, *Contemporary Trends in Science Fiction Criticism, 1980-1999*, p. 238, cf. *Learning from Other Worlds*, p. 2.
[31] Ursula K. Le Guin, op.cit., p. 28.

cu prima, servindu-i drept argumentaţie, este aceea a originilor genului. Florin Manolescu numeşte, pe bună dreptate, această nevoie imperioasă de tradiţie a science fiction-ului, un adevărat "complex al originilor"[32], de care nu se pot detaşa de obicei cei care nu-şi pot localiza în mod precis originile, în vederea construirii unui trecut care să-i reprezinte.

Suprapusă dominantei imaginarului, articulându-i-se pe deasupra şi o dimensiune mitică, literatura science fiction şi-a văzut originile mult coborâte în timp de către o serie de cercetători ai genului care au căutat până şi în textele vechi ale civilizaţiei umane semne ale speculaţiei şi ale fanteziei imaginative. Din această perspectivă a hiatului creat în literatură, pe de-o parte, de evocarea fidelă a evenimentelor şi, pe de altă parte, de redarea unor evenimente neobişnuite, a putut fi argumentată descoperirea unor origini cât mai îndepărtate ale genului. Jacques van Herp credea că literatura science fiction este tot atât de veche ca şi literatura[33], ignorând orizontul arhetipal, nediferenţiat de fantastic şi miraculos al conştiinţei mitice. Subliniind că nu vrea să cadă în "paranoia" unei căutări cât mai îndepărtate a originilor genului, Jacques Sadoul, enumeră totuşi la începutul lucrării sale câţiva precursori mai vechi ai genului. Se opreşte mai întâi asupra lui Lucian din Samosata, care povesteşte într-un dialog al său, *Icaroménippe*, despre o călătorie în Lună şi în cursul unui capitol din *Istoriile adevărate* evocă iarăşi o călătorie spre astrul nopţii şi "dans ce même livre, décrivait des aventures mystérieuses qui peuvent également se rattacher à la S-F"[34]. Pe aceeaşi dimensiune a imaginarului mitic operează şi Roger Bozzetto care vede în Lucian din Samosata un "precursor ambiguu" al genului, considerând că, în ceea ce priveşte dialogul său imaginar din *Istoriile adevărate*, "à la fois voyage imaginaire et excercice de jubilation textuelle"[35], acesta reprezintă punctul de plecare pentru dezvoltarea unui alt gen literar, învecinat cu literatura science fiction, şi anume, utopia. Urmărind apoi traiectoria conceptului de mit şi pierderea treptată în timp a semnificaţiei sale originare în raport cu conştiinţa colectivă, Roger Bozzetto surprinde în literatura science fiction

[32] Florin Manolescu, op.cit., p. 14.
[33] Jacques van Herp, *Panorama de la science fiction. Les thèmes, les genres, les écoles, les problèmes*, Verviers: Éditions Gérard and Co, 1973, p. 14.
[34] Jacques Sadoul, op.cit., p. 15.
[35] Roger Bozzetto, *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et science fiction: deux littératures de l'imaginaire,* Aix-Marseille, 1992, p. 12.

urmele ascunse ale impulsului spre mitizare căruia nici astăzi, în vremuri *dez-fermecate*, după cum ar spune Max Weber, conştiinţa contemporană n-a reuşit decât în parte să i se sustragă. Literatura science fiction reprezintă astfel pentru Roger Bozzetto o adevărată "mitologie modernă", textele sale articulându-se "autour d'un mythe non explicite en tant que tel, qui fait de la science le dieu caché de l'univers du sens"[36]. Dacă însă structura şi funcţiile mitului se bazează în linii generale pe ideea reversibilităţii evenimentelor primordiale, literatura science fiction, cu toate că face adeseori dovada asimilării unui bogat repertoriu mitic cu care operează, proiectează evenimentele narate într-o lume viitoare, fără să le întoarcă spre origini, anticipându-le, şi din această cauză este desemnată cu un grad scăzut de reprezentare.

Damien Broderick distinge însă categoric modul de funcţionare a paradigmei mitice în raport cu dominanta imaginară a literaturii science fiction apelând la dihotomia *diacronie/sincronie*: "Sf, which is often crucially concerned with the strictly unforeseeable social consequences of scientific and technological innovation, is principally a diachronic medium – that is, a medium of historical, cumulative change, in which each step is unlike the last. Myth, by contrast, operates typically and primarily in a synchronic or 'timeless' dimension, while fairytale, and often legend and archaic 'history', traks the 'cyclical' time of individual psychic and social development"[37].

Consideraţiile pertinente despre conţinuturile de substrat mitic în conştiinţa contemporană şi-ar găsi cu precădere locul într-o istorie a imaginarului sau a căutărilor semnificaţiilor vizionare din practica literară de-a lungul timpului, dar, în ceea ce priveşte originile literaturii science fiction, nu trebuie pierdut din vedere faptul că, mai devreme de secolul al XIX-lea, n-a existat o conştiinţă majoră a acestei noi viziuni asupra lumii. Fenomenul science fiction este în mod indubitabil legat de afirmarea, pe fondul de evoluţie a crizei de conştiinţă europeană, a unui nou mod de a vedea lumea dintr-o perspectivă a cunoaşterii raţionale, separată definitiv de ţesătura religioasă: "SF proper requires a consciousness of the scientific outlook, and it probaly also requires a sense of the possibilities

[36] Roger Bozzetto, *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et science fiction: deux littératures de l'imaginaire,* Aix-Marseille, 1992, p. 120.
[37] Damien Broderick, *Reading by Starlight. Postmodern science fiction*, London and New York: Routledge, 1995, p. 4.

of change, whether social or technological"[38]. Această nouă atitudine nu avea cum să penetreze în mentalul uman înaintea revoluţiilor ştiinţifice care vor marca conştiinţa secolului al XVIII-lea şi a celui următor. În această perioadă de *proto science fiction*[39] au fost integraţi autori care prin operele lor au marcat într-un fel sau altul etapele acestei crize de conştiinţă, Johannes Kepler, Cyrano de Bergerac sau Jonathan Swift.

Doi autori importanţi la care se face mereu trimitere atunci când sunt evocate perioadele de început ale literaturii science fiction sunt Mary Shelley, cu al său *Frankenstein,* din 1817, şi Edgar Allan Poe. Acesta din urmă obişnuia să insereze în povestirile sale anumite mărci ale discursului speculativ ştiinţific pe care şi le-a însuşit din coloanele publicaţiilor de interes larg care circulau deja în epocă sau, pur şi simplu, proiectate de propria sa imaginaţie, cum este de pildă micro-romanul *Aventurile lui Arthur Gordon Pym*, publicat în 1837, naraţiune în care apar fiinţe stranii venite din alt spaţiu şi din alt timp.

Adevărata emergenţă a genului se produce însă în cea de-a doua jumătate a secolului al XIX-lea prin cei doi reprezentanţi de marcă, consideraţi a fi adevăraţii părinţi ai genului, Jules Verne şi H.G. Wells. Cu un remarcabil talent literar şi o fantezie în sprijinul căruia invoca date ştiinţifice pentru a fi validată, Jules Verne a cucerit în scurt timp publicul prin călătoriile sale extraordinare atât sub mări (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1870), cât şi pe lună (*De la Terre à la Lune*, 1865), sau chiar în centrul pământului (*Voyage au centre de la Terre*, 1864), pentru a nu invoca decât cele mai puţin obişnuite în raport cu nivelul tehnologic al vremii. Prin publicaţiile de interes larg, deschise spre tot ce reprezenta nou în zorii modernismului, Jules Verne a fost cu repeziciune tradus şi publicat în aproape toată Europa. La noi se atrăgea atenţia asupra aventurilor sale "extraordinare" în 1873 printr-o notiţă din revista *Convorbiri literare*, iar revista *Familia* a lui Iosif Vulcan publica, pe parcursul anului 1876, *Caletoria de pe pamentu in luna* şi *In giurul lunei*[40]. O adevărată campanie de traducere a operei lui Jules Verne avea să se producă şi în paginile publicaţiei *Globul*, de la Bucureşti, care publica în 1877-1878 aceleaşi romane ca şi *Familia* de la Oradea. Foarte

[38] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 567.
[39] *Ibidem*, p. 568.
[40] Informaţiile privind primele traduceri la noi din opera lui Jules Verne sunt preluate din Florin Manolescu, *op.cit*., p. 195.

importantă este însă explicaţia însoţitoare a traducerii care consideră că Jules Verne ar fi "inaugurat un nou gen de scrieri, care a produs în timp de cîţiva ani o adevărată revoluţiune, nu numai în literatura beletristică, dar mai cu osebire în gustul lumii cetitoare de pe pământul întreg" [41]. Primii paşi înspre educarea publicului românesc fiind astfel parcurşi şi alte publicaţii vor lua exemplul celor amintite mai sus, făcând cunoscuţi prin traduceri şi alţi autori ai genului, ca E.A. Poe sau H.G. Wells, pregătind în acelaşi timp, terenul pentru primele scrieri originale româneşti care nu vor întârzia să apară[42].

Dacă ar fi să vedem, reprezentate într-un plan de coordonate, discursul ştiinţific despre lume, pe de-o parte, şi cel narativ, literar, de cealaltă parte, ca două puncte distincte şi, între ele, ar fi trasată dreapta pe care să se întindă literatura science fiction, s-ar putea elabora o definiţie a genului pornind de la mărimea cu care, pe această dreaptă imaginară, literatura science fiction se apropie de o direcţie sau alta în procesul de creaţie. Acceptând presupunerea că această dreaptă imaginară există, despre care, Jules Verne, ca un adevărat povestitor, atât prin elaborarea complexă a tramei cât şi prin natura diversă a personajelor sale, a reuşit să subordoneze datele ştiinţifice şi tehnice desfăşurării narative şi nu invers, se poate astfel afirma că operele sale ar fi poziţionate undeva foarte aproape de discursul literar, din zona literaturii de masă, fireşte. Acest lucru explică firesc şi longevitatea sa literară. Dacă Jules Verne inventa prezentul, preocupat mai puţin de inventarea unor lumi viitoare şi se lansa în cucerirea spaţiului, celălalt părinte al genului H.G. Wells, se arată mult mai interesat de viitor şi de cealaltă dimensiune a lumii fizice, timpul. În 1895, H.G. Wells publica *The Time Machine*, considerată a fi o adevărată capodoperă a genului, inaugurând astfel o temă ce va face o adevărată carieră în literatura science fiction, şi anume călătoriile în timp.

Şi tema invizibilităţii demonstrate ştiinţific, care apare în *The invisible man: A Grotesque Romance* (1897), va marca pentru generaţiile viitoare de scriitori science fiction un punct de reper în elaborarea unor speculaţii ştiinţifice alimentate şi de descoperirile din fizica moleculară şi sub-moleculară. Pe aceeaşi dreaptă imaginară, pe care am situat opera lui Jules Verne, dacă ar fi să facem aceeaşi operaţie şi cu cea a lui H.G. Wells,

[41] Cf. Florin Manolescu*, op.cit*., p. 196.
[42] Vezi în cap. XI, *S.F. în România*, din Florin Manolescu, op.cit., pp. 181-234, unde se tratează exhaustiv începuturile fenomenului science fiction românesc.

se poate afirma că prin interesul înclinat spre speculaţiile de natură ştiinţifică şi lăsând în plan secund grija pentru ficţional, fără însă s-o neglijeze total, scriitorul britanic se situează undeva la mijlocul distanţei între *science* şi *fiction*, reuşind un balans critic care îi va asigura, în cadrul genului, notorietatea meritată.

Din direcţii conexe genului science fiction, care încerca în epocă să-şi cristalizeze statutul, continuau să se manifeste încă scriitori care veneau tangenţial spre această formă literară sau care abordaseră, înainte de infuzia de ştiinţă şi tehnică, diverse forme de miraculos sau se arătaseră preocupaţi de romanul gotic şi de literatura fantastică. E cazul unor autori ca Samuel Butler, Villiers de L'Isle-Adam, J.H. Rosny Aîné, Mark Twain sau alţii. Toate aceste manifestări învecinate fenomenului science fiction vor servi în cele din urmă atât la separarea morfologică cât şi tematică faţă de acesta, în măsura în care nu se vor dovedi a fi, în primul rând, o reflectare a imaginii ştiinţei surprinsă într-o manieră ficţională.

Revenind la dreapta imaginară ce uneşte cele două puncte reprezentate de discursul cognitiv-ştiinţific despre lume, pe de-o parte şi de discursul literar, pe de altă parte, şi apropiindu-ne foarte mult de zona marcată de ştiinţă, vom regăsi acolo o întreagă gamă de opere de vulgarizare a descoperirilor ştiinţifice, elaborate cu minime strategii narative şi aproape stereotipe, care afişează în sub-text optimismul în ştiinţă al modernismului timpuriu. Dezbaterile consacrate modernităţii au impus, în cele din urmă, în conştiinţa criticii ambivalenţa acestui curent cultural, evoluând în acelaşi cadru de referinţă general, dar, prin modul diferit de raportare la acesta, afirmându-se ca două moduri de gândire distincte. Fiecărui modernism îi corespunde, după cum afirmă Liviu Petrescu, un model specific de cunoaştere, "întâiul modernism", eşuând în încercarea sa de a impune un model ştiinţific de cunoaştere, va ceda locul "modernismului târziu", care va construi un model alternativ al cunoaşterii, motivat de subiectivitate, defavorizând astfel obiectivitatea şi impersonalizarea subiectului elaborate de primul modernism[43]. Analizând caracteristicile fiecărui cod al cunoaşterii, precum şi direcţiile lor de manifestare în epocă, Liviu Petrescu surprinde impactul pe care asimilarea unui model sau altul de cunoaştere l-a avut asupra artei narative. Favorizat aşadar, în a doua jumătate a secolului al XIX-lea, de punctul de vedere dominant care înclina balanţa spre punerea într-o ecuaţie pozitivist-

[43] Liviu Petrescu, *Poetica postmodernismului*, Piteşti: Ed. Paralela 45, 1996, p. 37.

ştiinţifică a lumii, fenomenul science fiction îşi găsea contextul social şi istoric cel mai potrivit pentru împlinirea fuziunii, aparent ireconciliabile, între ştiinţă şi literatură. Prin apariţia tot mai multor reviste care se preocupau de avântul fără precedent al ştiinţelor, reviste de popularizare în care literatura science fiction îşi găsea adeseori locul, aflându-se astfel la îndemâna tuturor consumatorilor, acest nou tip de practică literară părea să prelungească într-o manieră mai obscură şi nu cu aceeaşi miză, mai vechiul proiect iluminist de emancipare a maselor. În acest mod, fenomenul science fiction se configura încă de la sfârşitul secolului al XIX-lea ca un model imaginar, compatibil cu perioada burghez-productivistă a istoriei, încrezătoare în cuceririle ştiinţei şi tehnicii. Pornit ca o undă de şoc dinspre elitele lumii ştiinţifice, discursul science fiction prelua şi construia la rândul său, conform unor coduri narative rudimentare, mesajul optimist în performanţele tehnologiei de a acoperi vidul provocat de descurajarea ştiinţelor umaniste de a descoperi realitatea ultimă a lucrurilor. Dezvoltarea şi formarea unei conştiinţe ştiinţifice deductive, ne-filosofice, precum şi afirmarea unui avans tehnologic fără precedent, al cărui val de optimism a cuprins până şi ştiinţele umaniste, contaminându-le, a favorizat, şi cu sprijinul unei adevărate politici de popularizare a ştiinţei, răspândirea noii ideologii până în cele mai îndepărtate colţuri ale conştiinţei. Entuziasmul autorilor acestui gen de literatură este fără margini: "ţinta mea a fost, prin această lucrare, să dau, sub forma unui roman, atrăgător dacă se poate, noţiuni de astronomie populară […] să povestesc lumi aproape fireşti într-un cadru mai nou, într-o formă literară cât mai îngrijită nefalsificând nici una din datele ştiinţifice […]"[44]. Nu întâmplător *Un român în lună* a lui Henric Stahl, apărut în prima sa ediţie în 1914, purta subtitlul *Roman astronomic*.

Acest principiu al adevărului ştiinţific, pe care se clădea noua mitologie a ştiinţei, eliberat de orice constrângeri de natură estetică, avea să submineze însă, în măsura declarată a inviolabilităţii sale, orice tentativă ulterioară de apropiere critică a literaturii science fiction de direcţia literară principală, *mainstream*, precum şi de instituţiile literare consacrate.

În acelaşi timp însă, o altă serie de producţii science fiction, mai puţin încrezătoare în hegemonia ştiinţei, scotea la iveală, într-o bună tradiţie a romanului gotic, efectele negative ale unei ştiinţe întoarse împotriva omului. În 1914, prin *The World Set Free*, H.G. Wells, nu numai că

[44] Henri Stahl, *Un român în lună*, Bucureşti: Ed. Tineretului, 1966, p. 13.

inaugura o nouă serie tematică în literatura science fiction, dar anticipa, fără s-o ştie, explozia atomică, descriind o lume ce a reuşit să supravieţuiască războiului atomic, dar întoarsă la primele manifestări barbare de civilizaţie. Această latură "pesimistă" a literaturii science fiction va persista în timp ca un pandant la "optimismul" ştiinţific, erupând în forme diverse de-a lungul întregului secol trecut, într-un evantai tematic complex, ce va marca calitativ identitatea proprie a genului.

Dacă ştiinţa nu şi-a împlinit complet nevoia de naraţiune prin literatura science fiction, narativizându-se în plan imaginar, fără să devină însă complet naraţiune, cealaltă tendinţă a ştiinţei, aceea de a se transforma în ideologie, capătă în science fiction, la un nivel de suprafaţă, forma unei meditaţii pe tema pericolelor oricărui tip de ideologizare a puterii. Orice alunecare însă a literaturii science fiction înspre constituirea vizibilă a unui oarecare fundament ideologic este în mod automat taxată, cum e şi firesc, în plan estetic. Afirmată ca un gen autonom în plină epocă de avânt al marelui realism, construită ca un discurs despre lume din care lipseşte însă semnificatul, literatura science fiction nu dispunea de practicile ficţionale ale literaturii canonice de a transforma această absenţă la nivel estetic în favoarea sa. Ştiinţa s-a dovedit mult prea curând neputincioasă să explice desfiinţarea filosofică a orizontului metafizic în care trăise omul. Lipsită de maturitate estetică la începuturile sale, literatura science fiction nu reuşeşte să facă din ridicarea barierei transcedentale şi a călătoriilor în universurile paralele un proces de meditaţie asupra condiţiei umane în cosmos. După prototipul unor zei dispăruţi din orizontul terestru, anumite opere de science fiction vor re-crea imaginea zeilor veniţi sau întâlniţi în spaţiul extraterestru, imaginea androizilor, a roboţilor, a super-eroilor sau chiar a mutanţilor, personaje ce populează lumea science fiction izvorând chiar din complexul limitelor condiţiei umane. Pătrunderea în zona funcţionării convenţiilor estetice şi afirmarea unei specificităţi de gen care să implice literatura science fiction într-un real dialog cu literatura în general se va produce însă abia prin operele clasicilor genului din a doua jumătate a secolului al XX-lea.

Diferenţa de receptare critică care s-a manifestat de la început între literatura, considerată a elitelor, *mainstream*, şi literatura de masă, unde a fost integrat science fiction-ul, provine, în primul rând, din ceea ce pentru fiecare tip de naraţiune în parte dobândeşte întâietate în elaborarea discursului de confruntare cu lumea. Dacă romanul european prelua, în perioada afirmării realismului, de la ştiinţele exacte, o metodologie pe care o va adapta şi o va integra nevoilor sale de cunoaştere şi de reprezentare a lumii,

literatura science fiction porneşte de la informaţiile ştiinţei, aşadar de la un discurs gata constituit şi din datele decodificate ale acestuia construieşte nu lumea, ci o lume nouă, având un grad scăzut de reprezentare.

Şi pentru a schiţa o traiectorie a fenomenului science fiction în raport cu primul modernism vom lua în considerare precizările lui Matei Călinescu cu privire la modernitate. Încă din prima jumătate a secolului al XIX-lea se constată: "o sciziune ireversibilă între modernitate în sens de etapă în istoria civilizaţiei occidentale – rod al progresului ştiinţific şi tehnologic, al revoluţiei industriale, al avântului de schimbări economice şi sociale produse de capitalism – şi modernitate în sens de concept estetic"[45]. Pornind de la această viziune asupra modernităţii şi, în continuarea consideraţiilor de până acum, putem afirma că la începuturile sale, ca "literaturizare" a reprezentărilor ştiinţei, fenomenul sciene fiction, cu rare excepţii, cum ar fi opera lui Jules Verne sau H.G. Wells, este mai degrabă o expresie a modernităţii istorice ce nu poate fi separată de consecinţele progresului şi nu a unei modernităţi culturale care respinge şi contestă deschis modernitatea burgheză.

Din această perspectivă fenomenul science fiction va evolua în primele decenii ale secolului al XX-lea în paralel cu direcţia literară principală şi cu instituţiile acesteia într-un fel de auto-izolaţionism, imprimat de grupările de reviste şi cluburi literare specifice, din care va ieşi o dată cu primele realizări de marcă ale genului.

3. Science fiction sau primul pas în ficţiune. Clasicii

> "The sf mode performs these narrative manipulations in the interests of imaginative gratification, which can range from infantile fantasies of omnipotence and other regressive satisfactions or displacements, through an array of ideological mystifications, to the adult desire to open our hearts and mind alike as generously as possible[46]".
>
> (Damien Broderick)

---

[45] Matei Călinescu, *Cinci feţe ale modernităţii*, Bucureşti: Ed. Univers, 1995, p.46.
[46] Damien Broderick, op.cit., pp. 43-44.

> "Nothing is so essential to the Western Canon as its principles of selectivity, which are elitist only to the extent that they are founded upon severely artistic criteria. Those who oppose the Canon insist that there is always an ideological involved in canon formation; indeed, they go farther and speak of the ideology of canon formation, suggesting that to make a canon (or to perpetuate one) is an ideological act in itself"[47].
>
> (Harold Bloom)

În cele două citate de mai sus, unul din Damien Broderick şi celălalt din Harold Bloom, am găsit inserate elementele în jurul cărora vom articula în continuare viziunea asupra literaturii science fiction raportată la direcţia modernistă, principală a literaturii, în perioada interbelică şi a primelor decenii de după cel de-al doilea război mondial. Această viziune se va constitui din trei elemente, pe care le considerăm esenţiale în conturarea fenomenului science fiction din această perioadă, şi care vor avea rolul de orientare în complexitatea unui fenomen ce depăşeşte zona strict literară.

În primul rând, din raţiuni de practică literară, e necesară o periodizare a producţiilor genului, periodizare întocmită, după cum se va vedea, în funcţie de suportul scris pe care apare literatura science fiction, hârtie proastă (*pulp*) sau hârtie bună, pe suport carte. În al doilea rând, din raţiuni de natură estetică, vom urmări evoluţia unui gen, a cărei arhitectură mozaicală şi a cărui răspândire de masă nu presupune în mod automat un criteriu propriu de selecţie, în funcţie de traiectoria sa asimptotică către literatura mainstream. Acest lucru va fi posibil din perspectiva confruntării literaturii science fiction cu propria sa critică care începe să se manifeste tot în această perioadă. Şi, în al treilea rând, din raţiuni de natură psihologică, încercând să înţelegem succesul literaturii science fiction şi al filmelor care încep să se producă pe scară tot mai largă începând cu primele decenii de după cel de-al doilea război mondial, ne punem problema dacă nu cumva literatura science fiction poate fi văzută în raport cu literatura mainstream într-o manieră în care, în psihologia modernă, conţinuturile inconştientului, cu activitatea lor de vise şi

[47] Harold Bloom, *The Western Canon. The Books and School of the Age*, New York: Harcourt Brace & Company, 1993, p. 22.

fantezii, sunt raportate la o stare de conştienţă, incapabilă prin experienţă să le împlinească.

3.1. Periodizări sau despre două tipuri de hârtie

Adevărata istorie a literaturii science fiction moderne începe, după cum o susţin unii specialişti ai genului, abia în primele decenii ale secolului al XX-lea. Jacques Sadoul plasează actul de naştere al science fiction-ului din domeniul anglo-saxon în 1911, când revista *Modern Electrics* începea publicarea în foileton a romanului lui Hugo Gernsback, *Ralph 124C41+*[48]. În ceea ce priveşte domeniul francez, acelaşi Jacques Sadoul decide că data sa de naştere nu poate fi plasată decât în 1905, anul morţii lui Jules Verne şi totodată anul apariţiei ultimei opere a precursorului francez al genului, *L'éternel Adam*[49]. Dincolo de arbitrarietatea, în fond, practică, a acestor date cronologice, arbitraritate recunoscută şi de istoricul literar, traiectoria genului se va înscrie pe nişte jaloane temporale bine precizate, jaloane care marchează nu atât istoria literaturii science fiction, cât a unei adevărate instituţii care produce acest gen de literatură în serie mare. Din punctul de vedere al istoriei literare, periodizarea propusă de Jaques Sadoul are o dublă calitate, pe de-o parte, pe parcursul perioadei de timp proiectate, 1911-1984, nu pierde din vedere nici una dintre manifestările genului, apariţii periodice, apariţii editoriale, premii specifice, şefi de redacţii şi de direcţii, şi, pe de altă parte, reuşeşte, în această junglă de manifestări, să traseze un grafic cronologic, perfect operabil pentru o viziune globală a genului. Împlinindu-şi acest scop de cronologizare a fenomenului science fiction, Jacques Sadoul, lasă, după cum afirmă la începutul demersului său, în grija altora aplicarea asupra genului a oricăror reflecţii de sinteză, sperând ca prin studiul său cronologic, în primul rând, să le poată oferi acestora "un point de départ"[50] pentru viitoare analize, speranţă care credem s-a confirmat cu prisosinţă în perioada ce a urmat apariţiei cărţii sale.

Nu se poate afirma cu certitudine că apariţia în 2000 a unei lucrări colective, *Science Fiction. Critical Frontiers*, editată de Karen Sayer şi John Moore, dă curs tocmai acestei invitaţii a lui Jacques Sadoul, dar, cu

[48] Jacques Sadoul*, op.cit*., p. 29.
[49] *Ibidem,* p. 383.
[50] *Ibidem*, p. 20.

siguranţă, prin numele celor care contribuie la aceasta, veniţi în marea lor majoritate din spaţiul universitar academic, şi aceasta se înscrie, alături de o serie de altele apărute în ultima vreme, în aceeaşi linie a re-considerării din perspectivă critică a unui fenomen marginalizat de critica literară. Într-un studiu, publicat în acest volum, Patrick Parrinder[51], propune o viziune asupra fenomenului science fiction, care nu este neapărat strict crono-logică, ci se constituie mai degrabă într-un model evolutiv al genului, ce presupune, în timp, schimbarea unui anumit tip de discurs în altul, schimbare care îi marchează devenirea. Astfel, inovaţiile stiinţifice şi tehnologice în literatura science fiction, au efecte care determină schimbări: "at the level of social structure, of individual experience, and in the perceived nature of reality itself"[52]. Aceste schimbări sunt legate la rândul lor de modificări de statut, "as sf has developed not only has its stock of imagined alternatives continued to multiply, but their status has changed from what I shall cal the prophetic to the mythic and to the metaphorical"[53]. Patrick Parrinder distinge aşadar trei vârste ale science fiction-ului, cea de proto science fiction, precedându-le. Mai întâi este consemnată vârsta *profetică*, reprezentată de autori "who are almost missionaries for science, and whose fiction proclaims that it has something to divulge about the future"[54], autori care îşi proclamă viziunile într-o manieră ştiinţifică, cum ar fi Verne, Wells, dar şi Gernsback, Asimov, Clarke sau Heinlein. Vârsta *profetică* a literaturii science fiction va fi, la rândul ei, înlocuită cu ceea ce Parrinder a numit vârsta *mitopoetică*, acel moment în care se constată că ştiinţa nu mai serveşte viziunii speculative a autorilor şi e redusă "to the level of scriptures and stories"[55]. În anii '60 se constată însă o nouă modificare de statut care va proiecta literatura science fiction într-o nouă vârstă, cea *metaforică*, înţeleasă ca o metaforă a prezentului, la care se întorcea literatura science fiction după explorarea viitorului. Fiecăreia dintre cele trei faze ale fenomenului science fiction, Patrick Parrinder îi va corela un set complex de presupoziţii filosofice sau metafizice contemporane momentelor

[51] Patrick Parrinder, *Science Fiction: Metaphor, Myth or Prophecy?* în *Science Fiction. Critical Frontiers*, *op.cit.*, p. 23.
[52] *Ibidem.*
[53] *Ibidem.*
[54] *Ibidem*, p. 25.
[55] Patrick Parrinder, *art.cit.*, p. 27.

specifice de afirmare. Această periodizare a lui Patrick Parrinder, perfect valabilă în contextul înţelegerii fenomenului science fiction ca un proces al confruntării viziunilor sale despre lume, viziuni care în ultimă instanţă pot fi valabile şi pentru ştiinţa în sine, lasă la o parte dominanta importantă a genului, ficţionalitatea, adică tocmai maniera în care este construit discursul şi cu ce mijloace se produce acesta.

Revenind la istoria literară a genului, s-a căzut de acord asupra faptului că adevărata afirmare a science fiction-ului ca gen literar autonom, începe să se producă pe teren american abia în 1926, odată cu apariţia primului număr din *Amazing Stories*, magazin ce-şi datora apariţia lui Hugo Gernsback, considerat în egală măsură, "le véritable père de la S-F moderne en tant que genre séparé"[56]. I se reproşează, însă, lui Hugo Gernsback, de către unii teoreticieni ai genului, faptul că ar fi marginalizat literatura science fiction prin felul de a o răspândi, izolând-o alături de alte sub-genuri literare, *western*, *policier*, *horror*, într-un fel de ghetto literar din care nu avea să iasă prea curând[57]. Nu trebuie însă pierdut din vedere faptul că, pe lângă intenţia de a aduna, în coloanele aceleiaşi reviste, texte cu un numitor comun, ştiinţa şi viitorul, Hugo Gernsback impune o nouă manieră de a face science fiction, dând genului o direcţie şi unor producţii literare o coerenţă tematică care s-ar fi risipit în lipsa unui cadru concret de afirmare ca cel oferit de *Amazing Stories*. În plus, nu trebuie ignorat nici faptul că, prin subtitlul revistei, *The magazine of scientifiction*, Hugo Gernsback impunea un nume ce avea să consacre ulterior genul, *science fiction*. Dacă Hugo Gernsback marchează momen-tul de început al science fiction-ului modern, *Astounding* sub conducerea lui John W. Campbell Jr. îi adduce adevărata consacrare: "the American sf magazine *Astounding*, particularly under its great editor John W.Campbell Jr. (from 1937 to 1971), is where the essential core of sf can perhaps be found"[58].

Amazing Stories precum şi, începând cu 1930, când îşi făcea apariţia o altă revistă importantă de science fiction, *Astounding Stories*, vor deveni, pe toată această perioadă de timp, adevărate instituţii patronatoare de texte science fiction şi vor impune, după gustul epocii, coduri şi strategii proprii de exploatare a ideilor provenite din ştiinţele exacte şi din inovaţiile tehnice. Hugo Gernsback, F. Orlin Tremaine, redactor şef la *Astounding Stories*, şi în perioada imediat următoare, din

[56] Jacques Sadoul, *op.cit.*, p. 21.
[57] Roger Bozzetoo, *op.cit.*, p. 102.
[58] Maxim Jakubowski şi Edward James, *art.cit.*, p. 4.

1937, J.W. Campbell Jr. se vor afirma ca adevăraţi mentori atât pentru noile generaţii de autori sciene fiction cât şi pentru consumatorii de texte, orientând spre un numitor comun atât cererea cât şi oferta, asigurând în felul acesta succesul genului.

Această perioadă a science fiction-ului american, care începe în anii '20 şi continuă în aceeaşi manieră până în anii '50, este perioada aşa numitei *hârtii ieftine*, *pulp magazine*, denumite astfel, pe de-o parte, datorită preferinţei autorilor de a-şi publica în foileton producţiile literare în revistele deja consacrate ale genului, cele mai importante fiind *Amazing Stories*, *Astounding Stories,* dar şi altele, precum *Science Wonder Stories* începând cu 1929, *Argosy* din 1927, sau *Weird Tales* din 1926, şi pe de altă parte, din raţiuni ale economiei de piaţă, aceste reviste folosind un tip ieftin de hârtie, *pulp*, o hârtie neprelucrată, folosită într-o vreme şi la tipărirea ziarelor. Cea de-a doua perioadă a science fiction-ului modern este marcată, începând cu anii '60 de apariţia pe scară cât mai largă a cărţii de science fiction, cartea fiind căutată într-o măsură mult mai mare decât magazinele *pulp*. Această nouă cerere de carte marchează nu numai o creştere vizibilă a numărului de cititori, dar şi o lărgire a ariei sociale din care provin aceştia: "the gradual shift of emphasis from magazine to book publication [...] won genre sf a much larger readership than ever before"[59]. Trecerea de la perioada *pulp magazine* la cea a producţiei de carte produce simultan două mutaţii majore în devenirea genului, o mutaţie care emerge, pe de-o parte, din interiorul condiţiei autorului de science fiction, prin manifestarea unei conştiinţe mai profunde a scrisului, abia perceptibilă înainte şi, pe de altă parte, implicit, o mutaţie revelabilă în planul calitativ al practicilor ficţionale propriu-zise, care revin în atenţia creatorilor de science fiction.

Urmărind originea şi evoluţia conştiinţei profesionale moderne a scriitorilor de science fiction, Maxim Jakubowski şi Edward James observă cum aceasta s-a cristalizat în timp pe parcursul a trei momente specifice. De la momentul apariţiei primelor reviste ale genului, moment ce marchează pe lângă începutul istoriei moderne a science fiction-ului american şi cel al înfiinţării unei noi profesii, cea de *science fiction writer*, până la rolul jucat de *fandom* şi de implicaţiile pozitive sau chiar negative ale acestuia, în cele din urmă, ajungând în perioada producţiilor în format carte, se conturează explicit o conştiinţă profesională care însă, abia în anii '60 îşi dobândeşte acea independenţă necesară actului creaţiei: "paperbacks were extremely significant for the science fiction profession too, because they increased the financial returns, and made it possible for more than a handful of writers to make a living as a full-time science fiction writers"[60].

Dacă ar fi să raportăm însă această condiţie a autorului de science fiction la condiţia similară a scriitorului de literatură modernă, se constată o evoluţie oarecum paralelă a concepţiilor pe care fiecare şi le face despre propria operă. Pentru conştiinţa modernă, opera de artă fiind unicat, implicit autorul, ca producător al ei, se distanţează ca o individualitate creatoare de o societate industrială care încurajează tendinţele nivelatoare. Comportamentul şi implicarea autorului de science fiction în toate manifestările genului, implicare care-l determină să fie mereu prezent în mijlocul fanilor, au conturat o imagine a acestuia care nu este neapărat una proprie, ci, mai degrabă, reflectată de imaginarul consumatorilor acestui gen de literatură, net diferită de cea a scriitorului modern. Este ceea ce observă şi David G. Hartwell: "What fandom has done on a social and cultural level for or to the writers in the SF field is to provide them with a paradigm of the life of the writer quite different from the two major paradigms available to all other writers outside SF: the life of the artist (working in isolation from the marketplace to achieve art; supported by the academy, by grants, by awards, perhaps by the admiration of peers) and the life of the commercial writer (after an apprenticeship, writing books and stories or articles primarily for money by big publishers according to the dictates of the marketplace...)"[61].

Marginalizarea science fiction-ului din perioada sa de *pulp magazine* în zona paraliteraturii s-a datorat, aşadar, atât tematicii cultivate, interesul pentru ştiinţă nefiind foarte răspândit la vremea aceea, cât şi unor neglijenţe de natură stilistică şi estetică, stilul precum şi naraţiunea fiind adeseori sacrificate în favoarea păstrării adevărului ştiinţific. Toate acestea au făcut din literatura science fiction o adevărată *literatură de consum*[62].

Mutaţia calitativă a literaturii science fiction în plan literar se producea odată cu trecerea la perioada producţiei de carte, când, se

[59] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 570.

[60] *The Profession of Science Fiction. SF writers on their Craft and Ideas*, op.cit., p.7

[61] David G. Hartwell, *Age of Wonders. Exploring the World of Science Fiction*, New York: McGraw-Hill, 1984, pp. 174-175.

[62] Adrian Marino, op.cit., pp. 142-150.

constată o sensibilă transformare atât în ceea ce priveşte coordonata tematică a literaturii science fiction cât, mai ales, coordonata stilistică. Punerea la îndoială a încrederii oarbe în ştiinţă determină în plan literar o mai profundă conştientizare, din partea autorilor de science fiction, a importanţei normelor stilistice şi a unui cod estetic intrinsec cu care, în mod necesar, operează adevărata literatură: "By the 1960s sf has being read so much more widely than before that its ideas, and its iconography generally, had begun gramatically to feed back into mainstream fiction – previously the intellectual traffic had been mostly the other way"[63]. Autorii care se afirmă în forţă în această perioadă: Isaac Asimov, Robert Heinlein, Arthur C. Clarke, Theodore Sturgeon, Ray Bradbury, A.E. Van Vogt, fie că şi-au început cariera în mazagine, fie că vin din Noul Val, *New Wave*, ca Brian Aldiss, J.G. Ballard, ies de sub teroarea adevărului ştiinţific, deplasând accentul mult spre ficţiune. Această deplasare se observă, nu numai la nivel stilistic, în grija pentru formă, ci şi la nivel textual, naraţiunea e tot mai complexă, e momentul de afirmare a ceea se s-a numit *space opera*, un adevărat ciclu al condiţiei *extra-terestre* fiind volumele *Fundaţiei* ale lui Isaac Asimov, a cărei publicare începea în *Amazing*, în mai 1942, şi se continua pe parcursul a patru decenii. Se diversifică, de asemenea, şi aria tematică; şi alte ramuri ale ştiinţei, ca biologia, chimia, ecologia, dar şi din domeniul ştiinţelor sociale ca psihoistoria, demografia, sociologia, sunt luate drept pretexte narative de autorii de science fiction. De remarcat este însă faptul că elementele ştiinţifice ce produc în mod necesar *novum*-ul în naraţiune vor fi, în cele din urmă, subordonate primatului ficţiunii, servindu-i interesele şi, nu cum se întâmplase până atunci, când ştiinţa se servea de ficţiune pentru a se face cunoscută publicului larg. Brian McHale susţine că, în această perioadă, se produce primul contact important între science fiction şi literatura mainstream: "Heinlein, Asimov, Clarke, Sturgeon, Bester, and others of their generation modeled their prose style, narrative strategies, etc., on the poetics of bestseller fiction […] while, reciprocally a few mainstream bestseller writers (e.g. Nevil Shute) began occasionally to adopt typical SF motifs, themes and materials."[64]

În planul istoriei literare a science fiction-ului această perioadă corespunde cu deplasarea accentului dinspre ceea ce s-a numit *hard*

[63] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 571.
[64] Brian McHale, op.cit., pp. 227-228.

sience fiction înspre *soft science fiction*, ceea ce echivalează cu o regresie a ştiinţelor exacte care produc şi folosesc tehnologia şi cu o deschidere a genului spre ştiinţele sociale, umaniste. Această binecunoscută disociere se grefează pe o alta, care îi aparţine lui Carl D. Malmgren şi porneşte, în esenţă, de la principiul că lumea poate fi construită în cel puţin două moduri diferite: pe de-o parte prin extrapolare, ca o extensie a celor mai avansate ipoteze ştiinţifice, şi pe de altă parte ca rezultat al unei funcţii speculative[65]. Dacă *hard science fiction*-ul are anumite afinităţi cu extrapolarea, accentuând dominanta logică-raţională a discursului, *soft science fiction*-ul înclină balanţa spre latura speculativă, ca modalitate de reprezentare a lumii. Această deplasare de accent în discursul science fiction a fost raportată[66] la teoria lui David Lodge, teorie care implică în regimul unei poetici structurale două axe de dispunere a discursului literar caracteristic literaturii secolului trecut, corespunzând, pe de-o parte, procesului metonimic şi celui metaforic, pe de altă parte. În dorinţa de a găsi puncte de interferenţă concludente între literatura science fiction şi literatura mainstream, atât Carl D. Malmgren cât şi Brian McHale pornesc de la premize de natură ontologică şi/sau epistemologică, în timp ce David Lodge are în vedere o perspectivă poetică asupra organizării discursului literar modern, ca funcţie a frecvenţei proceselor metaforice sau metonimice care se manifestă în textul literar.

Dincolo însă de aceste confruntări de idei, ceea ce apare cu adevărat semnificativ e faptul că se accentuează, tot mai des în ultima vreme, intenţia de a converge două discursuri literare, literatura science fiction şi literatura mainstream, sub un semn comun de evaluare estetică, ficţionalul.

În plus se manifestă şi o tendinţă a preocupărilor critice şi teoretice de a adapta şi literaturii science fiction un limbaj critic ce uzează de un instrumentar teoretic comun literaturii mainstream.

[65] Aceste două componente sunt comentate de Brian McHale în *Constructing Postmodernism*, p. 244.
[66] Raport care se întâlneşte atât la Carl D. Malmgren cât şi la Brian McHale, însă punctele de vedere ale acestora sunt divergente, la Carl D. Malmgren trecerea de la dominanta extrapolării la cea speculativă corespunde în zona literaturii mainstream cu schimbarea dinspre metonimic spre metaforic, în timp ce pentru Brian McHale raportul este inversat.

3.2 Turnanta critică

"the existence and permanence of a narrative mode which does not even pretend to imitate 'real life' demands critical attention"[67].

(Ursula K. Le Guin)

În perioada de *pulp magazine* a genului, începând din anii '20 şi până în anii '50, nu se poate, în sens propriu, urmări afirmarea vreunei preocupări teoretice majore de a defini şi analiza fenomenul science fiction. Se pot cel mult consemna în numerele cu care debutează unele magazine de science fiction un fel de enunţ introductiv asupra genului. E cazul, de pildă, şi a însemnării lui Hugo Gernsback din primul număr al magazinului *Amazing Stories*: "[…] ce ne sera pas un autre magazine de fiction, *Amazing Stories* sera une nouvelle sorte de magazine de fiction! Il est entièrement différent – c'est quelque chose qui n'a jamais été fait dans ce pays. […] Il y a les magazines de fiction traditionnels, ceux réservé aux histoires d'amour, ceux voué aux histoires de sexe, les magazines d'aventures, etc., mais un magazine de scientifiction est un pionnier dans son genre en Amérique. Par scientifiction j'entends des histoires du type de celles qu'écrivaient Jules Verne, H.G. Wells, Edgar Allan Poe, c'est-à-dire des histoires où l'intérêt romanesque est entremêlé de faits scientifiques et de visions prophétiques de l'avenir"[68]. După cum se poate observa din afirmaţiile lui Hugo Gernsback, încă de la începuturile sale, science fiction-ul e pus în directă legătură cu faptele de natură ştiinţifică şi cu viziunile profetice, detaşându-se, în felul acesta, de celelalte genuri literare. În anii ce au urmat acestui moment nu se întrevede vreo schimbare de atitudine critică în ceea ce priveşte fenomenul science fiction. Debutul în preocuprile teoretice privind fenomenul science fiction, venind din afara sa, îl face J.O. Bailey în 1947 cu *Pilgrims through Space and Time*[69].

O încercare lăudabilă de a analiza literatura science fiction, publicată în magazinele seriale, îi aparţine lui Damon Knight şi James Blish, amândoi provenind din interiorul fenomenului. Damon Knight îşi publica studiul despre science fiction, *In Search of Wonder*, în 1956, iar

[67] Ursula K. Le Guin, *Introduction*, *art. cit.*, p. 29.
[68] Hugo Gernsback, apud. Jacques Sadoul, *op.cit.*, p. 60.
[69] *The Encyclopedia of Science Fiction*, *op.cit.*, p. 312.

David Blish l-a urmat în 1964, cu *The Issue at Hand*. În acea vreme afirmă Harry Harrison, "SF criticism was born"[70], dar aceste încercări timide de natură teoretică erau încă "very uncritical"[71].

O primă analiză mai consistentă a fenomenului science fiction vine dintr-o direcţie europeană prin Kingsley Amis, care publica în 1960, *New Maps of Hell*. În 1962, îi apărea la Paris, în limba franceză, *L'Univers de la science fiction*. În acest volum, dedicat în întregime fenomenului science fiction, Kingsley Amis dă şi o primă definiţie mai elaborată a genului: "un ouvrage de science-fiction est un récit en prose traitant d'une situation qui ne pourrait se présenter dans le monde que nous connaissons, mais dont l'existence se fonde sur l'hypothèse d'une innovation quelconque, d'origine humaine ou extra-terrestre, dans le domaine de la science ou de la technologie, disons même de la pseudo-science ou de la pseudo-technologie"[72]. Kingsley Amis urmăreşte fenomenul science fiction nu numai din perspectiva istoriei literare, pornind de la originile sale, prin Jules Verne şi H.G. Wells şi până în zilele sale, la textele din *pulp magazine*, ci şi din perspectiva unei poetici a imaginarului. Harry Harrison îl consideră însă pe I.F. Clarke ca fiind cel prin care o adevărată critică academică a genului şi-ar fi început cariera în 1966, cu *Voices Prophesying War, 1763-1984*, tot criticul britanic fiind considerat şi cel care s-a referit prima dată la o subcategorie a genului, aceea a lumilor alternative, a lumilor paralele sau a istoriei alternative[73].

Înmulţirea şi îmbunătăţirea calităţii criticii science fiction se petrece însă pe fondul trecerii spre producţia de carte, în felul acesta fenomenul science fiction fiind mult mai uşor de urmărit, şi pe fondul unui crescând interes, începând cu anii '70, al criticii academice faţă de acest gen literar care îşi pregătea astfel drumul spre asimilarea printre disciplinele universitare.

Primul pas se face tot din direcţia publicaţiilor periodice, când, în 1959, apărea în Statele Unite prima broşură de critică science fiction, *Extrapolation*. La vremea aceea, interesul academic pentru science fiction era încă extrem de scăzut. Îi urmează însă, un deceniu mai târziu, două

[70] Harry Harrison, *Introducing the Future: the Dawn of Science-Fiction Criticism*, în *Histories of the Future. Studies in Fact, Fantasy and Science Fiction*, Edited by Alan Sandison and Robert Dingley, New York: Palgrave Publishers Ltd, 2000, p. 2.
[71] *Ibidem.*
[72] Kingsley Amis, *L'Univers de la science-fiction*, Paris: Payot, 1962, p. 17.
[73] Harry Harrison, *art.cit.,* p. 3.

alte publicaţii, *Foundation: The review of science fiction*, apărută în Marea Britanie, în 1972 şi, un an după aceea, peste ocean, *Science Fiction Studies*. Toate aceste reviste îşi continuă şi astăzi apariţia, constituindu-se în timp, prin calitatea studiilor ce le conţin, o adevărată oglindă critică a fenomenului.

Este perioada în care încep să apară şi primele antologii ale genului, valoarea literară însă nu va fi întotdeauna cel mai important criteriu selectiv al textelor, intenţia de a consolida cât mai repede o istorie a genului primând uneori în defavoarea valorii literare. Prima antologie, din 1973, a lui Brian W.Aldiss, *Billion Year Spree*, canalizată mai mult pe perioada de început a genului, este mai puţin informată pentru perioada de *pulp magazine*, de după cel de-al doilea război mondial, o perioadă de altfel destul de greu de urmărit prin caracterul ei foiletonistic. A doua ediţie a antologiei, din 1986, editată de Brian W.Aldiss împreună cu David Wingrove, *Trillion Year Spree*, se dovedeşte a fi mult mai bine cristalizată, grija pentru alegerea textelor fiind mai evidentă decât în prima ediţie. Începutul fiind făcut, în anii ’80 şi ’90 se înmulţesc antologiile consacrate genului, fie că este vorba de colecţii de texte literare, o importantă antologie care grupează texte din ultimele decenii fiind cea editată în 1993, de Ursula K. Le Guin, *The Norton Book of Science Fiction. North American Science Fiction, 1960-1990*, fie de studii critice, în 1979, Neil Barron începându-şi seria de ghiduri critice, *Anatomy of Wonder: A Critical Guide to Science Fiction*, (reeditat în 1981 şi 1987). Toată această politică editorială, de peste ocean, de editare în antologii a unor texte de science fiction care circulaseră într-o vreme doar în publicaţii periodice, dar şi de grupare a unor studii critice în serii de antologii, este o dovadă a interesului tot mai crescut, venit mai ales din direcţia publicului academic, pentru acest gen literar.

În septembrie 1953, începea în Statele Unite, prin Sam Moskowitz, şi istoria predării literaturii science fiction în colegii, prin cursul de *Science Fiction Writing*, la care au participat ca invitaţi, printre alţii, Isaac Asimov, Theodore Sturgeon şi, mai târziu, Robert A. Heinlein[74]. Un avânt însă cu totul remarcabil îl va dobândi această disciplină în mediile academice începând din anii ’70, sub influenţa interesului promovat de practicile postmoderne pentru fenomenul culturii de masă. Fenomenul science fiction va încerca să tragă toate foloasele de pe urma acestui interes.

[74] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 1065.

3.3. Science fiction – literatură şi ştiinţă

> “Feerie, naraţiune fantastică, science fiction îndeplinesc astfel în literatură o funcţie echivalentă pe care ele par să şi-o transmită. Ele trădează încordarea între ceea ce omul poate şi ceea ce ar dori să poată […] între ceea ce ştie şi ceea ce îi rămâne interzis să ştie. Pe de altă parte ele prelungesc în imaginar starea prezentă a puterii şi a cunoaşterii unei fiinţe a cărei ambiţie e fără margini[75]”.
>
> (Roger Caillois)

Într-un fel sau altul, orice literatură, care ia realitatea drept pretext narativ pentru a elabora pe marginea setului ei de determinări ontologice sau metafizice strategii ficţionale care să le anihileze, trădează în acest fel o caracteristică intrinsecă naturii umane, cea a nevoii de cunoaştere şi a limitărilor ce decurg din aceasta. Situată între feerie şi naraţiunea fantastică, pe de altă parte, literatura science fiction se diferenţiază de acestea tocmai prin gradul la care se situează nevoia de explicaţie în raport cu această transcendere a limitărilor condiţiei umane. Dacă miraculosul feeric nu are nevoie de explicaţii, faptele miraculoase fiind luate drept ceea ce sunt, ca făcând parte dintr-o lume ce nu necesită o înţelegere raţională, condiţia sine qua non a fantasticului o reprezintă păstrarea cititorului în starea de “ezitare”[76], fără să i se acorde prilejul de a opta pentru o explicaţie, de orice natură ar fi aceasta. Când această condiţie dispare, dispare şi fantasticul.

Sarcina literaturii science fiction e mult mai dificilă. Chiar dacă acest tip de literatură se plăsmuieşte pe coordonata temporală a viitorului, fiind una dintre caracteristicile de bază ale genului, atât autorii de science fiction cât şi consumatorii acestei literaturi nu pot face abstracţie de faptul că aparţin unui timp fizic, istoric, şi, într-o măsură determinantă, se raportează cognitiv la o anumită paradigmă a cunoaşterii ce marchează timpul lor. Această provocare a imaginaţiei contribuie atât la scăderile cât şi la măreţia genului. Autorul de science fiction nu va putea niciodată să epuizeze şi să expliciteze toate proprietăţile lumii reale ca fiind diferite

[75] Roger Caillois, op.cit., p. 176.
[76] Tzvetan Todorov, op.cit., p. 49.

față de ale lumii imaginare pe care o construiește, dar va trebui, în permanență, să se raporteze la ele. Dincolo însă de instituirea unui metalimbaj al științei, practicat de science fiction, nu se poate face abstracție de faptul că acest gen face parte și din zona ficționalului, chiar dacă o vreme a fost ținut la frontierele normelor academice ale acestuia. Funcționând în instanțe narative mai mult sau mai puțin flexibile, literatura science fiction își păstrează un punct de vedere privilegiat asupra viitorului omenirii, determinând, într-o oarecare măsură, și viziunea despre univers a omului, prin impunerea unor concepte avansate din domeniul științific, prelucrate apoi în coduri narative. Care ar fi oare răspunsul la întrebarea, în cheie psihologizantă, având în vedere și numele genului, *science fiction*, din ce direcție, dinspre știință sau dinspre literatură, s-a impus ca o necesitate apariția acestui gen?

Thomas S. Kuhn, într-o lucrare de gnoseologie devenită clasică, *Structura revoluțiilor științifice*, afirma că, în perioadele ei de criză, știința construiește teorii speculative care, dacă se validează ulterior de experiență, devin noile paradigme, înlocuindu-le pe cele vechi, în caz contrar, fiind abandonate: "în perioadele de criză recunoscută, oamenii de știință au recurs la analiza filosofică ca un procedeu de a lămuri enigmele domeniului lor"[77]. Împrumută știința și discursul science fiction din aceleași motive de criză, așa cum procedează cu analiza filosofică, sau mai degrabă, putem avansa ipoteza unor perioade succesive de criză în zona literaturii, care, în timp, au făcut să apară, tocmai pe fondul acestor crize, genuri marginale, ca miraculosul, fantasticul, și în secolul trecut science fiction-ul ?

Lăsând la o parte miraculosul, o componentă aproape permanentă a literaturii de-a lungul timpului, se poate observa cum literatura fantastică, de pildă, se naște în mijlocul unei lumi de triumf al rațiunii, sfârșitul secolului al XVIII-lea, și pune în lumină "la présence de l'irrationnel au sein même du monde que la raison construit"[78]. Revenirea imaginarului, sub forma fantasticului, întâmplată și pe fondul unei crize a codurilor literare romantice, face posibilă această nouă direcție în literatură, ca rezultat al acestor crize. Afirmându-se ulterior, într-o epocă pozitivistă, care va da naștere unui nou cod literar, cel realist și înțeleasă ca rezultat al

[77] Thomas S. Kuhn, *Structura revoluțiilor științifice*, cu un studiu introductiv de Mircea Flonta, București: Ed. Științifică și Enciclopedică, 1976, p. 133.
[78] Roger Bozzetto, op.cit., p. 48.

angoasei în fața breșei produse în real, "l'angoisse de l'incertain"[79], literatura fantastică se dezvoltă pe fondul unei crize a rațiunii în fața conflictelor realului și ale posibilului.

Criza raționalului și a conștiinței pozitiviste nu putea pătrunde în literatură decât pe această ușă din dos a imaginarului, care în secolul al XIX-lea s-a numit fantastic. În plan cognitiv așadar se manifestă, după cum s-a văzut, o criză a rațiunii, incapabilă să mai explice lumea în totalitatea ei. De asemenea, în plan literar, se constată o criză a codurilor literare romantice și ulterior realiste, epuizate în tentativa lor de reprezentare a lumii. Este momentul în care se afirmă fantasticul, ca efect al acestor crize. Dacă se adaugă la această ecuație a crizei din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, manifestată în toate planurile cunoașterii, un nou element, ca rezultat al gândirii pozitive, experimentul științific, se întrunesc toate elementele pentru afirmarea, în perioada sa de pionierat, a literaturii science fiction. Treptat aceasta va lua locul fantasticului.

Urmărind aceeași ecuație a crizei în perioada modernă, se poate observa cum, în triumful declarat al științei, de după primul război mondial, rezultat al descoperirilor uluitoare făcute în fizică, se găsesc și germenii posibilului eșec de explicare a lumii într-o formă științifică. Puterea asupra atomului, după cum s-a văzut la sfârșitul celui de-al doilea război mondial, s-a transformat dintr-o putere științifică într-una politică. Pe fondul acestei crize a științei de a reprezenta lumea și, ca o expresie a limitelor estetice impuse de literatura modernistă, care ignora, la nivel cognitiv, această criză, dar o revela la un alt nivel, cel discursiv, prin tema înstrăinării eului, se dezvoltă literatura science fiction, chemată să denunțe această criză din ambele direcții. Ca un rezultat al contextului cultural și social, vede și M.Keith Booker, afirmarea literaturii science fiction pe fondul unei alienări dominante în America anilor '50, descrisă ca "a fear of exclusion, as a fear of not fitting in"[80]. Nevoia de science fiction se explică astfel prin dorința indivizilor de a se opune fenomenului masiv de rutinizare, de pierdere a individualității, pe care l-a declanșat societatea de consum asupra lor. Literatura mainstream evoca firește cu propriile sale strategii narative același gust al alienării și al crizei subiectului, dar, fiind

[79] Jean Fabre, *Le miroir de sorcière. Essais sur la littérature fantastique*, Paris: José Corti, 1992, p. 83.
[80] M.Keith Booker, *Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War. American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946-1964*, Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2001, p.19.

o literatură a elitelor, impactul său social era mult mai scăzut în raport cu literatura science fiction şi, mai ales, cu influenţa pe care începutul filmografiei de science fiction îl are asupra imaginarului uman. M.Keith Booker vede, în anii '50, un moment al unor eroziuni simţite deja la toate nivelele, semnele incipiente ale postmodernismului[81].

Raportându-ne tot la o ecuaţie a crizei, postmodernismul fiind el însuşi un rezultat al crizei paradigmei moderne, se constată cum, începând cu anii '70, se inversează în cunoaştere raportul dintre ştiinţă şi tehnologie, criteriul de operativitate se mută înspre tehnologic şi spre performanţele limbajelor informatice: "The postmodernist's attention is focused neither on scientific reasearch nor on the way in which society digests the results of scientific reasearch, but only on the functioning of science and of scientific information itself"[82]. Această inversare a polilor cunoaşterii stă, în concepţia lui Lyotard, la baza naşterii legitimării prin putere. Performativitatea unui discurs ştiinţific se va măsura în era postmodernă prin cantitatea de informaţie transmisă în manieră electronică, "delegitimarea şi primatul performativităţii anunţă sfârşitul erei Profesorului"[83]. O altă eră care sfârşeşte în postmodernism este şi cea a Autorului, aşa cum îl concepea literatura modernismului înalt, un creator unic al unei opere irepetabile şi începe o nouă eră: cea a autorului multiplicat în text, imagine a disoluţiei sale. Teoria genurilor nu-şi mai găseşte în postmodernism o justificare de natură estetică, fenomenul de hibridizare al artei propagându-se la toate nivelele creaţiei. Pe acest fond al crizei codurilor narative moderne ia naştere aşadar literatura postmodernă şi ca o eliberare a frontierelor academice literare, se afirmă, fertilizându-se reciproc, o nouă formă de science fiction, *cyberpunk*-ul.

Rezultat al unor crize repetate, declanşate în lanţ de la începutul secolului al XIX-lea, ca o criză a raţiunii triumfătoare, dar şi a literaturii în încercarea ei de a depăşi limitele impuse de cunoaştere şi de iraţional, apoi, pe parcursul perioadei moderne, manifestată ca o criză a ştiinţei de a propune un model de reprezentare a lumii, criză întâlnită şi în planul creaţiei literare şi, în fine, în perioada postmodernă ca o criză a tehnologiei de a proba experimental speculaţiile ştiinţifice, dincolo de simulările pe

[81] M.Keith Booker, *op.cit*., p. 19.
[82] F.R. Ankersmit, *Historiography and Postmodernism*, în *The Postmodern History Reader*, Edited by Keith Jenkins, London and New York: Routledge, 1998, pp. 281-282.
[83] J.-F. Lyotard, *op.cit*., p. 92.

computer, criză prelungită în domeniul literar prin procesele de disoluţie la care sunt supuse conceptele moderne despre artă, fenomenul science fiction se inserează tocmai în breşa produsă de aceste crize, trăgându-şi din ele seva.

Răspuns la o dublă criză care vine atât din direcţia ştiinţei cât şi din cea a literaturii, literatura science fiction este, la rândul său, văzută ca rezultat al unei crize pe care o poartă cu sine genul, criză care stă tocmai în necesitatea permanentă de a-şi legitima din punct de vedere estetic limitele. Produs al crizei, "from its intensive self-reflexive anxiety over its status as literature", Roger Luckhurts este de părere că "The death of the genre is only way in which SF could survive as literature"[84].

În cele ce urmează vom vedea în ce măsură campania de promovare dusă de postmodernism în favoarea literaturilor marginale, vizibilă în fluentizarea frontierelor normative, a fost benefică pentru supravieţuirea literaturii science fiction, apropiind-o tot mai mult de literatura elitelor. Această tentativă de apropiere, care, dacă nu se manifestă dintr-o singură direcţie, este rezultatul unui schimb reciproc de coduri narative, va îmbrăca forma unei identităţi hibride şi neconvenţionale, atât de caracteristică postmodernismului.

4. Science fiction sau primul pas în reţea. Postmodernii

4.1. Preliminarii sau despre politica frontierelor

> "Almost all postmodern theories, however, explode the boundaries between the various established academic disciplines – such as philosophy, social theory, economics, literature and produce a new kind of supradisciplinary discourse"[85].
>
> (Steven Best, Douglas Kellner)

"Are we late? Are we early? Can it be we're on time?"[86], cu aceste întrebări aparent echivoce debuta numărul pe noiembrie al revistei

[84] Roger Luckhurst, *The Many Death of Science Fiction: A Polemic*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 21, Part 1, March, 1994, p. 47.
[85] Steven Best, Douglas Kellner, *Postmodern theory. Critical Interrogations*, New York: The Guilford Press, 1991, p. 256.
[86] *Science Fiction and Postmodernism. Editorial Introduction: Postmodernism's SF/SF's Postmodernism*, în *Science-Fiction Studies*, Vol.18, Part 3, Nov. 1991, p.305.

Science-Fiction Studies, număr dedicat raportului încă instabil la vremea aceea între postmodernismul disputat între diversele grupări teoretice, de dincolo şi de dincoace de ocean, şi literatura science fiction, o literatură care prin cele mai noi producţii ale sale întrezărea în discursul postmodern validarea actului său de oficializare canonică.

Nu era nici prea devreme, nici prea târziu pentru o reconfigurare a graniţelor literare solid marcate de modernism, cu atât mai mult cu cât postmodernismul, în manifestările sale literar-artistice, era deschis pentru o interogare a manifestărilor culturale marginale. Încă din 1988, literatura science fiction, găsindu-şi în paradigma postmodernă afinităţi de expresie, îşi făcuse simţită prezenţa ca urmare a tendinţei de "decanonizare" posmoderniste, în una dintre cele mai prestigioase istorii literare americane, *Columbia Literary History of the United States*. Era pentru prima oară când într-o istorie literară "oficială", la capitolul dedicat ficţiunii contemporane, apăreau şi nume ale unora dintre cei mai prestigioşi autori de science fiction. Această neaşteptată legitimare a science fiction-ului este explicată de Larry McCaffery prin procesul de ştergere a graniţelor între aşa-zisa literatură a elitelor şi literatura de masă[87], proces antrenat, cu majore implicaţii estetice, de către postmodernism.

Un teoretician avizat al acestei noi interferenţe între postmodernism şi science fiction, Brian McHale, atrage atenţia asupra confuziei care s-ar putea crea astfel între polemicile culturale, pe de-o parte, şi practicile narative, pe de altă parte. Ceea ce este distinctiv în postmodernism, afirmă Brian McHale, nu este, în fapt, contaminarea celor două discursuri culturale, derivate ale culturii "înalte" şi ale culturii "de masă", ci o anume fluentizare a traficului de modele dinspre o zonă culturală spre cealaltă : "such speed and intimacy of interaction is not, however, to be confused with the collapse of effacement of hierarchical distinctions"[88]. Ceea ce este însă simptomatic pentru postmodernism, dincolo de setul de categorii care îl impun ca o nouă "condiţie" în lumea contemporană, este critica pe care o lansează la toate nivelele culturale a oricărei ierarhii justificate printr-o unică perspectivă, cea a centralităţii. Una dintre strate-

[87] Larry McCaffery, *The Fictions of the Present*, în *Columbia Literary History of the United States*, Edited by Emory Elliot, New York: Columbia University Press, 1988, pp. 1161-1177.
[88] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 227.

giile postmoderne de subminare a hegemoniei unicităţii şi a centralismului modernist are ca premiză explicită deschiderea către discursurile marginale, asimilabile teoriei şi practicii postmoderne.

Se poate, însă, constata nu numai interesul formelor de cultură înaltă pentru formele de cultură marginală cât şi o mai atentă conştientizare a posibilităţilor de angajare în dialogurile inter-culturale, venită din direcţia zonelor marginale. Tensiunea de graniţă astfel produsă duce la "un amestec hibrid în care graniţele sînt păstrate, chiar dacă sînt încălcate în mod frecvent"[89].

Că există o "politică" de frontieră care stă la baza producerii unui act cultural o sugerează şi Roger Luckurst într-un incitant eseu de analiză a raporturilor de apropiere strategică între fenomenul science fiction şi paradigma postmodernă. Departe de a crede în politica slăbirii graniţelor dintre cultura elitelor şi cultura de masă, Roger Luckhurst ajunge la concluzia că, în ciuda posibilităţilor deschise de practica postmodernă de a evita sintagme limitative, cum ar fi "ghetto" sau "canon literar", se revine în permanenţă la o reinscripţionare a graniţelor culturale. Unei desfiinţări a acestor demarcaţii canonice, susţine Roger Luckhurst, e de preferat menţinerea unei "supravegheri" permanente a reiterării graniţelor ca producătoare de valori, pe de-o parte, şi a capacităţii de implicare în impactul cultural al fiecărui areal cultural, pe de altă parte. Caracterul polemic al acestei configurări conceptuale rămâne în continuare deschis: "The crucial questions remain as to whether these two effects can be divorced and whether the 'mainstream', as sole repository of value, can be reconstructed to accept different criteria of 'worth' as analyses move over and across the borders marking different generic sites"[90].

Desfiinţarea graniţelor între cultura elitelor şi cultura de masă rămâne în esenţă un mit al anilor '70, elasticitatea migrării motivelor, formelor şi temelor literare nu poate fi confundată la urma urmei cu colapsul sau ştergerea diferenţierilor ierarhice. Prin această tensiune a periferiilor culturale şi a alocentrismului său declarat, postmodernismul îşi confirmă vitalitatea.

[89] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, trad. de Mircea Deac, Bucureşti: Ed. Univers, 1997, p. 41.
[90] Roger Luckurst, *Border Policing: Postmodernism and Science Fiction*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 365.

Care este atunci în acest context raportul literaturii science fiction cu politica frontierelor purtată de postmodernism? Este într-adevăr vorba de o schimbare de mentalitate în percepţia unui tip marginalizat de literatură cum este science fiction-ului sau totul se reduce, în cele din urmă, la o polarizare a polemicilor postmoderniste în direcţia periferiilor culturale care a antrenat, fără voie, în această mişcare contestatară a limitelor şi critica science fiction?

4.2. *Welcome to the VR*

> "Postmodernity as a historical condition, Aesthetic and cultural practices are peculiarly susceptible to the changing experience of space and time precisely because they entail the construction of spatial representations and artefacts out of the flow of human experience[91]"
>
> (David Harvey)

"Is there a postmodern science fiction?" se întreba John R.R. Christie în aceeaşi manieră ambiguă specifică terenului teoretic pe care se poartă discuţiile despre postmodernism şi despre science fiction. Răspunsul la această întrebare este şi *da*, pentru că "science fiction as a fictional genre is most often placed in a notional future, and therefore attempts to be 'post' whatever modernity happens to be current" dar şi *nu*, fiindcă "it retains the conservatism of most genre fiction, slow to change or to break with the structures and formulae which bind alike the writely goals and readerly expectations of generic performance and consumption"[92]. Raportul, dintre science fiction şi postmodernism, ridică, după cum subliniază John R.R. Christie, două probleme, una de natură culturală, privind modalitatea în care fenomenul science fiction s-a adaptat la vârsta postmodernităţii şi o alta de natură literară, direct legată de practicile critice postmoderniste.

[91] David Harvey, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Cambridge MA and Oxford UK: Blackwell, 1990, p. 327.
[92] John R.R. Christie, *Science Fiction and the Postmodern: The Recent Fiction of William Gibson and John Crowley*, în *Fictional Space. Essays on Contemporary Science Fiction*, Edited By Tom Shippey, Oxford: Basil Blackwell, 1991, p. 34.

Poziţia privilegiată în care s-a văzut dintr-o dată pusă, de către discursul critic postmodernism, literatura science fiction are o strânsă legătură cu interesul pe care l-a arătat aceasta pentru o nouă formă de limbaj, descoperită în anii '70 şi utilizată la o scară tot mai largă începând cu anii '80, limbajul electronic. Impactul tehnologiei electronice asupra concepţiilor despre lume ale omului nu este uşor detectabil în toată complexitatea sa.

Cert este însă faptul că, în afara experienţei umane despre timp şi spaţiu, se construieşte într-o manieră electronică ceea ce s-a recunoscut a fi "a new electronically defined reality"[93], o hiper-realitate în care bari-erele impuse de spaţiu,

timp sau conştiinţă sunt spulberate şi reconstruite într-o manieră virtuală. Schimbările semnificative antrenate de postmodernism la toate nivelele experienţei s-au reflectat nu numai în plan cognitiv, într-o viziune a lumii reconfigurabilă oricând, în funcţie de unghiuri de percepţie diferite, ci şi în plan ficţional, prin destabilizarea concepţiei de lume modernă, supusă principiului mimetic, reprezentaţional, şi impunerea, nu a unei singure şi unice lumi, ci a unei multitudini de lumi, ca şi constructe textuale, multiplicabile la infinit. Într-o nouă viziune a spaţiului şi a timpului, concepută în hiper-realitate, o viziune ruptă de cele trei dimensiuni euclidiene ale spaţiului, direcţiile timpului nu mai sunt operabile. Confruntată cu realitatea virtuală *(virtual reality, VR)*, literatura science fiction îşi vede dispărând una dintre dimensiunile de la care îşi revendica statutul, dimensiunea viitorului. Acest 'colaps' al viitorului în prezent implică "the transformation of science fiction from genre to discoursive field"[94]. Să reprezinte oare această pierdere 'sfârşitul' science fiction-ului? În aceeaşi ordine de idei, Istvan Csicsery-Ronay Jr. scria, cu nouă ani înaintea anului 2000, *The Year 2000 Has Already Happened*, accentuând asupra faptului că literatura science fiction nu mai e doar un gen literar de amuzament, ci "a mode of discourse establishing its own domain linking literary, philosophical, and scientific imaginations, and

[93] Scott Bukatman, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science fiction*, Durham and London: Duke University Press, 1993, p. 2.
[94] Veronica Hollinger, *Future/Present: The End of Science Fiction*, în *Imaging Apocalypse. Studies in Cultural Crisis*, Edited by David Seed, Hampshire and London: Macmillan Press LTD, 2000, p. 216.

subverting the cultural boundaries between them, and in its narratives producing and hyperbolizing the new immanence"[95].

În acest discurs al imanenţei se petrece şi întâlnirea dintre ficţiunea postmodernă şi noul science fiction al anilor '80. Referindu-se la imanenţa "fără ecouri religioase" a postmodernismului, Ihab Hassan consideră că limbajul reconstituie universul "from quasars to quarks and back, from the lettered unconscious to black holes in space – reconstitute it into signs of their own making, turning nature into culture, and culture into an immanent semiotic system"[96]. Reprezentarea lumii reale îşi pierde cu desăvârşire interesul, reconstituirea unui spaţiu multidimensional va deveni adevărata miză a limbajului ştiinţific.

Dacă realitatea reprezintă, astfel, exclusiv, conţinutul conştiinţei, atunci experienţa realităţii virtuale are în esenţa ei ceva filosofic, metafizic chiar: "After all, we are talking about virtual 'reality', not fleeting hallucinations or cheap thrills. We are talking about a profond shift in the layers of human life and thought. We are talking about something metaphysical"[97].

Modificările produse de postmodernitate în modul de a concepe spaţiul şi timpul precum şi felul în care tehnologia electronică s-a inserat în realitatea cotidiană, cosmetizând-o, a afectat într-o mare măsură şi unitatea eului. Ca urmare a acestei dislocări a subiectului "science fiction constructs a *space of accomodation* to an intensely technological existence"[98], un spaţiu în care i se oferă eului posibilitatea să se debaraseze de toate limitările umane ale condiţiei sale, precum şi de barierele mentale, ridicate de conştiinţă, şi să se pregătească de altceva. Cu o singură condiţie: să nu ajungă în Valea Plângerii, valea aducerilor aminte ale lumii din care a plecat şi care nu mai există.

Şi ficţiunea postmodernă (M.Atwood, J.Barth, Th.Pynchon, D.Barthelme), narează despre astfel de zone paralele ale instabilităţii ontologice ale eului. Pentru Susan Strehle, care defineşte naraţiunea postmodernă revendicându-se de la un concept fizic, avansat de

[95] Istvan Csicsery-Ronay Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 388.
[96] Ihab Hassan, op.cit., p. 172.
[97] Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford: Oxford University Press, 1993, p. xvii.
[98] Scott Bukatman, op.cit., p. 10.

Heisenberg, *actualismul*, ce funcţionează numai la nivelul cuantic, unde realitatea nu mai e reală, ci dinamică, activă, *actuală*, proiectul ficţiunii se transformă în "the human interpretation of a nonhuman reality"[99]. Relaţia eului cu realitatea nu mai este ea însăşi reală, şi nici măcar mediată, atâta vreme cât eul trăieşte într-o imagine construită a realităţii: "Since actualistic subjectivity opens out on the indeterminate contingency of the external world, the author's relation to the text both enables and provides a metaphor for its relation to reality"[100]. Impactul realităţii virtuale care a declanşat o reacţie în lanţ la toate nivelele conştiinţei pare să fie zona comună de interes ficţional care a produs apropierea dintre literatura science fiction şi ficţiunea postmodernă.

Dar modalităţile în care realitatea virtuală interferează cu realitatea dată, care devine ea însăşi "ireală"[101], sub semnul actualei crize a realului sau, mai degrabă, a imaginaţiei, cum consideră Christine Brooke-Rose, sunt diferite de la literatura science fiction la ficţiunea postmodernă. Literatura science fiction, prin direcţia ei de avangardă din anii '80, denumită datorită interesului acordat lumii cibernetice, *cyberpunk*[102], îşi construieşte, cu ajutorul realităţii virtuale şi, uzitând de strategii narative mult mai complexe faţă de perioadele anterioare, un mediu ficţional multidimensional, scoţând, în felul acesta, naraţiunea de sub instanţa ei temporală, abandonând, oarecum forţat, miza care-i asigurase succesul, viitorul. În ceea ce priveşte ficţiunea postmodernă aceasta provoacă un efect similar, însă la nivel textual, cauzat de "inaccesibilitatea"[103] oricărei realităţi de a fi cunoscută în mod obiectiv şi de a se lăsa descrisă altfel decât într-o manieră interpreta-tivă. Problematizarea "revizitării"[104] trecutului şi a manierei în care aceasta se poate face devine astfel piatra de încercare a ficţiunii postmoderne în

[99] Susan Strehle, *Fiction in the Quantum Universe*, North Carolina Press, 1992, p.7.
[100] *Ibidem,* p. 19.
[101] Christine Brooke-Rose, *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative and Structure, especially of the Fantastic*, Cambridge: Cambridge University Press, 1981, p. 8.
[102] O definiţie preliminară a cyberpunk-ului ar fi aceea că reprezintă "a postmodern literary-cultural style that projects a computerized future", definiţie preluată din vocabularul terminologic al lui Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, *op. cit*., p. 150.
[103] Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism*, *op.cit*., p. 146.
[104] Umberto Eco, *Marginalii şi glosse la Numele Rozei*, în *Secolul XX*, nr. 8-9-10, 1983, p. 103.

procesul, migălos adeseori, de elaborare a strategiilor de investigare ale realităţii. Fără îndoială, şi teoriile despre textualitate ale criticii post-structuraliste[105] şi-au lăsat amprenta asupra manierei de construire a textului postmodern, dar nu trebuie neglijat nici argumentul unei specificităţi culturale noi, asaltate de tehnologie.

Michael Heim a făcut o distincţie clară între "real" şi "realităţile virtuale", distincţie determinată de anumite "constrângeri", şi anume, "our inevitable mortality, the irreversible direction of time, and a sense of precariousness arising from the possibility of physical injury"[106]. Astfel realitatea virtuală sau *VR*, cum mai este ea abreviată, devine "a technology that convinces the participant that he or she is actually in another place by substituting the primary sensory input with data received produced by a computer"[107], o zonă virtuală, aşadar, în care orice limitări de natură ontologică dispar. Definiţia realităţii virtuale mai cuprinde şi anumiţi factori, cum ar fi: *imersiunea*, *interactivitatea* şi *intensitatea informaţiei*[108], adică o colaborare activă din partea celui care participă la experienţa virtualităţii. Această experienţă, posibilă printr-o simplă conectare la o reţea informaţională, a fost inevitabil asumată şi de practicile postmoderniste a căror apetenţă pentru simulacre, descrisă şi de Jean Baudrillard, era, în felul acesta, satisfăcută.

Realitatea virtuală, sau cea de-a doua lume, construită uneori "against the 'real' world of sensory proximity"[109], chiar dacă nu corespunde imaginii avansate de unii interpreţi ai fenomenului, care o substituie în totalitate realităţii, problematizează totuşi, acel caracter real sau virtual al realităţii, pe care postmodernismul îl consideră inerent acesteia şi nu în fundamentală excludere, aşa cum realitatea era concepută, de pildă de modernitate, în raport cu virtualitatea. Şi, pentru că postmodernismul este un fenomen care se manifestă "cu certitudine contradictoriu şi inevitabil politic"[110], nu reprezintă un paradox "convergenţa" doctrinei postmoderne la codurile textualităţii electronice. Această

[105] Liviu Petrescu, op.cit., p. 127.
[106] Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, op.cit., p. 136.
[107] Idem*, Virtual Realism*, New York, Oxford: Oxford University Press, 1998, pp. 220-221.
[108] *Ibidem.*
[109] Mark Poster, *Theorizing Virtual Reality. Baudrillard and Derrida*, în *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory, op.cit*., p. 44.
[110] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, *op.cit*., p. 5.

"convergenţă", consideră Marie-Laure Ryan, poate fi explicată prin "the power of the new technology to create a new subject, as it dictates compelling changes in our mode of thinking"[111], putere conotată în mod "inevitabil" politic de către practica postmodernă.

Să reprezinte oare atât realitatea virtuală cât şi nevoia individului de a se adapta la aceasta unul dintre impulsurile care a produs mutaţia estetică în interiorul literaturii science fiction, devenind dintr-un gen al "entertainment-ului"[112], un gen literar? O bună parte a răspunsului la această întrebare îl va oferi opera unor scriitori science fiction, desprinşi într-o mişcare de avangardă a anilor '80, numită *cyberpunk*, şi oficializată printr-o antologie de texte[113], ce cuprindea nume ca William Gibson, Tom Maddox, Pat Cadigan, Greg Bear, Lewis Shiner, John Shirley, antologie editată de Bruce Sterling în 1988. Trei ani mai târziu se publica o nouă antologie, editată de Larry McCaffery, care punea în mod concret accentul şi pe relaţia cyberpunk-ului cu postmodernismul[114].

[111] Marie-Laure Ryan, op.cit., p. 102.
[112] Patricia S. Warrick, *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, Cambridge, Massachusetts and London: The MIT Press, 1980, p. 231.
[113] *Mirrorshades. The Cyberpunk anthology*, Edited by Bruce Sterling, New York: Ace Books, 1988.
[114] *Storming the reality studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Edited by Larry McCaffery, Durham and London: Duke University Press, 1991.

Capitolul II

Postmodernism vs Science fiction. Versiuni

1. Mărimi variabile : Ficţiunea postmodernă – Ficţiunea cyberpunk

> "The dominant of modernist fiction is epistemological […] the dominant of postmodernist fistion is ontological […] What happens when different kinds of world are placed in confrontation, or when boundaries between worlds are violated? […] Science fiction, like postmodernist fiction, is governed by the ontological dominant. Indeed, it is the ontological genre *par excellence*. We can think of science fiction as postmodernism's non-canonized or 'low art' double, its sister-genre in the same sense that the popular detective thriller is modernist fiction's sister-genre"[1].
>
> (Brian McHale)

Atracţia reciprocă între cultura elitistă şi cultura de masă s-a produs într-o perioadă în care estetica modernistă nu mai era capabilă să menţină intacte barierele canonice, unica revitalizare a unor forme culturale tot mai epuizate nu putea să vină decât dintr-o direcţie, neexplorată până atunci, cea a culturii de masă. Cum am mai arătat, acesta este şi momentul mult aşteptat de literatura science fiction pentru a dobândi validitate estetică, şi pentru a pătrunde în atenţia conştiinţei literare. Steven Connor, consideră că "Una dintre cele mai remarcabile realizări ale literaturii postmoderne şi ale scrierilor despre literatura postmodernă în cursul anilor '80 o constituie prestigiul crescut şi poziţia câştigată de literatura SF […][2]".

---

[1] Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, *op.cit.,* pp. 9-10.
[2] Steven Connor, *Cultura Postmodernă. O introducere în teoriile contemporane*, trad. de Mihaela Oniga, Bucureşti: Ed. Meridiane, 1999, p. 174.

În ceea ce priveşte modalitatea de apropiere dintre ficţiunea postmodernă şi inovaţiile textuale ale literaturii science fiction şi, reciproc, a literaturii science fiction de experimentele ficţiunii postmoderne, aceasta se va produce pe parcursul a două faze a căror desfăşurare este în strânsă legătură cu afirmarea unei conştiinţe subiective, tot mai fragile, incapabile să se sustragă asaltului unei alte realităţi, construite în mediu informatic. Nu trebuie să se înţeleagă, însă, că această intersectare dintre cele două discursuri narative se realizează sub forma unei aboliri definitive a tuturor graniţelor generice, postmodernismul în 'duplicitatea' sa, reuşeşte să păstreze limite chiar şi atunci când le contestă: "Postmodernism's relationship with contemporary mas culture is not, then, just one of implication; it is also one of critique"[3].

O primă fază de apropiere a literaturii science fiction de literatura mainstream se petrece în anii '60, şi stă sub semnul unei cotituri stilistice pe care literatura science fiction a făcut-o în favoarea ridicării nivelului valoric al textelor sale, uneori chiar în detrimentul succesului de public imediat. Este perioada care corespunde în istoria genului cu deplasarea spre componenta *soft* a cunoaşterii, adică spre ştiinţele speculative ca sociologia, psihologia, genetica sau ecologia, în devafoarea ştiinţelor exacte şi tehnice, sau a componentei *hard* a cunoaşterii. Aşa se afirmă şi generaţia *New Wave*, prin Brian W.Aldiss sau J.G.Ballard, punând capăt unei crize a temelor tradiţionale şi stilului sărac, lipsit adeseori de valoare literară. Nefiind în mod formal o mişcare literară, trăsăturile acestei generaţii sunt mai greu de definit, "Perhaps the fundamental element was the belief that sf could and should be taken seriously as literature"[4]. Cert este însă că la autori ca J.G.Ballard, Philip J.Farmer, John Brunner, Thomas Dish, se pot regăsi influenţe marcante dinspre literatura modernismului târziu[5], atât la nivelul practicilor ficţionale, prin elaborarea unor naraţiuni complexe şi diversificare tematică, cât şi la nivel stilistic.

În acelaşi timp, afirmă Brian McHale, "advanced mainstream fiction in the 1960s and early 1970s (e.g. Burroughs, Vonnegut, Pynchon, Calvino), while it does begin to draw on SF for materials, themes, imagery, etc., draws not on SF in its contemporary phase but in an earlier phase of its

---

[3] Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, London and New York: Routledge, 1996, p. 41.
[4] *The Encyclopedia of Science Fiction*, *op.cit*., p. 866.
[5] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, *op.cit*., p. 228.

development: the dated SF of pulp-magazine, 'space opera', superhero comics, Sf disaster and monster movies, and so on"[6]. Această perioadă de timp, când autori de science fiction se întorc spre modelele şi strategiile narative cultivate de un modernism al cărui impact artistic scăzuse în anii '60 în intensitate şi când ficţiunea postmodernă, desprinsă prin noutatea sa de modernismul pe care-l nega, recondiţionează materiale din inventarul unor teme şi motive ale unei faze pe care noua literatura science fiction voia s-o depăşească, este definită de Brian McHale ca perioadă de "nonsincronizare"[7] între cele două forme de discursuri literare.

Primele semne şi tentative de sincronizare între cele mai noi practici narative ale literaturii mainstream şi cele mai avansate producţii literare science fiction devin vizibile abia în perioada imediat următoare, către sfârşitul anilor '70 şi începutul anilor '80, când, pentru întâia oară de-a lungul scurtei sale istorii, literatura science fiction părea să fie contemporană, atât din punct de vedere cronologic, cât mai ales ca evoluţie estetică, cu literatura mainstream. Această "contemporaneizare" se datorează, în primul rând, tensiunilor creatoare pe care postmodernismul le provocase în zona graniţelor culturale, permiţând un trafic fluent de modele şi, în al doilea rând, unei tendinţe autoreflexive tot mai pronunţate din partea literaturii science fiction care, prin pierderea ex-centricităţii sale literare, trebuia să-şi conştientizeze evoluţia.

Brian McHale explică în ce măsură cele două arii literare, literatura science fiction şi ficţiunea postmodernă s-au fertilizat reciproc: "[…] we find postmodernist texts absorbing materials from SF texts that have already been 'postmodernized' to some degree through contact with mainstream postmodernist poetics"[8]. Motivele şi temele din literatura science fiction, asimilate de ficţiunea postmodernă încă din perioada anterioară, 'postmodernizate' deja, s-au adaptat, în cele din urmă, poeticii postmoderne, până la confuzie. Ca urmare şi a unei modificări de dominantă în paradigma postmodernităţii, adică a trecerii dinspre epistemologic spre ontologic, ficţiunea postmodernă este tot mai mult atrasă de componenta ontologică a literaturii science fiction, reprezentată în facerea de lumi noi, componentă pe care îşi propune la rândul său s-o experimenteze. Scriitori, ca Thomas Pynchon cu *Gravity's Rainbow*,

[6] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, *op.cit*., p. 228.
[7] *Ibidem*.
[8] *Ibidem,* pp. 228-229.

Umberto Eco cu *Numele trandafirului* şi, mai ales, *Pendulul lui Foucault*, Christine Brooke-Rose, cu *Verbivore* dar şi *Xorandor*, vor experimenta din punct de vedere narativ, conştientizând-o în manieră critică, capacitatea ontologică a textului de a crea lumi.

În acelaşi timp, însă, "Reciprocally, we find SF texts that incorporate models drawn from postmodernist fiction that has already 'science-fictionized' to some degree through its contact with SF poetics. Thus certain elements can be identified as having cycled from SF to mainstream postmodernist and back to SF again, or in the opposite direction, from mainstream fiction to SF and back to the mainstream again"[9].

Viitorul tehnologiei informatice, actualizându-se mai repede chiar decât îl anticipase literatura science fiction şi existând permanent riscul ca lumile posibile construite de science fiction să fie deja vechi, chiar de la naşterea lor, singura modalitate de a scăpa de sub teroarea istoriei nu mai era, ca pentru clasicii genului, plasarea acţiunii undeva cu mii de ani înainte, într-o eră cosmică, ci antrenarea cititorului într-o aventură a timpului său, o aventură controlată însă de tehnologia virtuală. Pentru descrierea acestei aventuri, începute la capătul sinelui, la capătul lumii reale, la capătul timpului, undeva în lumea virtuală, literatura science fiction nu mai avea modele, practicile sale ficţionale mai vechi îşi pierdeau funcţionalitatea. Acesta este unul dintre motivele pentru care literatura science fiction s-a apropiat de ficţiunea postmodernă, căutând să-i împrumute strategiile narative, convenţiile textuale. Un exemplu elocvent ar fi *Crash*, a lui Ballard, publicat în 1973, în care, deşi toate strategiile infra-textuale duc spre o formulă consacrată a literaturii science fiction, opţiunea autorului de a împrumuta propriul său nume naratorului, ca în orice naraţiune autobiografică, este mai puţin specifică literaturii science fiction, atât de puţin preocupată în mod obişnuit de profilul interior al personajelor sale.

Formula literară care a răspuns cel mai bine nevoii de înnoire a genului, favorizând o permeabilitate deschisă între straturile narative şi care, prin meditaţia asupra realităţilor virtuale produse de tehnologia informaţiei, şi-a asigurat accesul spre mediile critice contemporane, este cyberpunk-ul. *Cyberpunk* este un termen compus din două elemente, pe de-o parte *cyber*, care face trimitere la cibernetică, la ceea ce are legătură cu tehnologiile de vârf ale informaticii, şi pe de altă parte, *punk* care

[9] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 229.

desemnează o atitudine, mai degrabă juvenilă, a unei sub-culturi urbane, venită direct de pe stradă. Termenul *cyberpunk* a fost utilizat pentru prima oară de Bruce Berthke într-o povestire scurtă intitulată chiar *Cyberpunk*, şi publicată în 1983, în numărul pe noiembrie al revistei *Amazing Stories*. Adevărata lui consacrare vine însă prin William Gibson, şi prin al său *Neuromancer* (1984), care concepe lumea cyberpunk doar prin mânuirea computerului, începând apoi să fie folosit şi în descrierea stilului unor autori ca Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cadigan, Tom Maddox sau Greg Bear. Interesantă este maniera în care această nouă formulă literară, atât de aclamată la vremea sa, a reuşit să intre în rezonanţă cu unele teorii sociale sau culturale care încercau să descrie schimbările de paradigmă produse în societatea postindustrializată. Pentru Fredric Jameson, de pildă, cyberpunk-ul, datorită intruziunii sale în mediile electronice, pe care le face astfel mai accesibile experienţei şi, mai ales, în particular, prin opera lui William Gibson, reprezintă o expresie a "capitalismului târziu": "Such narratives, which first tried to find expression through the generic structure of the spy novel, have only recently crystallized in a new type of science fiction, called cyberpunk, which is fully as much an expression of transnational corporate realities as it is of global paranoia itself: William Gibson's representational innovations, indeed, mark his work as an exceptional literary realisation within a predominantly visual or aural postmodern production"[10].

În iunie 1989, avea loc la Leeds în Marea Britanie, o reuniune cu tema *Fiction 2000*, la care participau comentatori ai fenomenului cyberpunk, atât americani cât şi de pe continentul european, inclusiv Marea Britanie. Lucrările reuniunii, publicate, trei ani mai târziu, în *Cyberpunk and the Future of Narrative. Fiction 2000* (1992), pe lângă punctele de vedere, unele divergente, scot totuşi în evidenţă o unică convingere, aceea că influenţa realităţii virtuale asupra realităţii date nu mai poate fi ignorată. Şi pentru că, deja putem vorbi în această perioadă de o linie critică consolidată, care urmăreşte cu luciditate fenomenul science fiction, se poate remarca tonul obiectiv şi detaşat al tuturor studiilor reunite în acest volum, un ton, care, adeseori partizan, lipsea în discursul critic precedent. John Huntington, analizând *Neuromancer,* din perspectiva noii direcţii deschise în science fiction de W. Gibson,

[10] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, London, New York: Verso, 1991, p. 38.

păstrează totuşi un ton rezervat în privinţa viitorului acestei noi formule narative: "If to some readers such a road may seem a dead end, to others it directs us to the only way to survive. A question that only time will answer is whether such narrative has a future, or whether *Neuromancer* by its success marks the end of this line of narrative exploration and thought"[11].

Succesul acestei formule narative, asigurat de *Neuromancer*, nu avea însă, să se mai repete pentru science fiction, după data apariţiei textului lui Gibson (1984), noutatea formulei cyberpunk atenuându-se, precum şi lipsa acelui *novum* de care vorbea Darko Suvin, următoarele două volume ale trilogiei scriitorului canadian,

Count Zero (1986) şi *Mona Lisa Overdrive* (1988), nu vor mai avea asupra publicului şi asupra criticii literare acelaşi impact pe care-l avusese *Neuromancer*.

Cu toate acestea însă, *cyberpunk*-ul modelase în felul său conştiinţa contemporană, pregătind-o pentru o realitate pe care mediile informatice şi electronice o construiau cu multă abilitate în jurul eului, care, în postmodernitate, afirmă Pascal Bruckner se *sustrage*[12] marilor autorităţi care ne guvernează societatea. Realitatea virtuală creată de cyberpunk sau, mai la îndemână, accesibilă prin jocurile electronice, constituie o modalitate de evadare de sub teroarea libertăţii dobândite brusc de individul contemporan. De aceea, cyberpunk-ul a fost văzut, în urmă cu un deceniu, ca o posibilitate de înţelegere a unor dileme pe care societatea informaţională le-a ridicat fără să le soluţioneze. William Gibson afirma, într-un interviu, că nu se vede pe sine ca un futurist, un autor de texte cu viziuni asupra viitorului omenirii, ci încearcă mai degrabă "[…] to make sense of contemporary reality. I think the world we live in is so hopelessly weird and complex that in order to come to terms with it, you need the tools that science fiction develops."[13] Probabil unul dintre instrumentele pe care William Gibson le avea în vedere pentru înţelegerea realităţii contemporane, şi profund conceptualizat în textele sale, este termenul de

[11] John Huntington, *Newness, Neuromancer, and the End of Narrative*, în *Cyberpunk and the Future of Narrative. Fiction 2000*, Edited by George Slusser and Tom Shippey, Athens and London: The University of Georgia Press, 1992, p. 141.

[12] Pascal Bruckner, *Tentaţia inocenţei*, trad. de Muguraş Constantinescu, Bucureşti: Ed. Nemira, 1999, p. 133.

[13] *Cyberpunk era. (William Gibson interviews)* în *Whole Earth Review*, Summer 1989, No. 63, p. 78.

cyberspace. Acest cuvânt a făcut carieră, observă Marie-Laure Ryan, în ciuda absenţei unui referent în lumea concretă, şi, fără a fi un concept ştiinţific ori filosofic sau să fi fost promovat de tehnologie, "Born without meaning, cyberspace is born without essence".[14] Intrat în literatură prin textul lui Gibson, *Neuromancer*, încă din primele pagini, acest concept, *cyberspace*, va imprima în conştiinţa contemporană o nouă viziune asupra spaţiului, şi în mod implicit asupra textului, opusă celei carteziene, de raportare precisă la un sistem de coordonate, şi anume, o viziune lipsită de orice coordonate, într-un spaţiu ce poate fi *sărit* şi care poate fi prezent prin mai multe puncte deodată, adică, realitatea virtuală.

Noua viziune a avut un impact atât de puternic asupra modalităţilor de concepere a unui text încît a generat noi strategii ficţionale şi în literatura mainstream, în mod special, în ficţiunea postmodernă debarasată de o viziune totalizatoare asupra narativităţii textului, ale cărei coduri au fost sparte de formulele complexe tot mai des folosite ale textualităţii electronice, *electronic textuality* sau *digital narrative*, cum o numeşte Brooks Landon[15]. O observaţie care se impune aici este aceea că textele literare au preluat nu atât formatul, în mare măsură electronic, la care aspira noua revoluţie informaţională, cât, în mod special, modalităţile de elaborare ale textului folosite în mediul electronic, una dintre ele fiind conceperea spaţiului, nu în mod ierarhic, conform textelor moderne printate, ci în maniera de *rhizome,* în care nu mai funcţionează principiul cronologic, ci unul al simultaneităţii.[16] Această viziune asupra spaţiului, cu implicaţiile sale în lumea textului, constituie unul dintre punctele mutuale de interacţiune şi interferenţă dintre ficţiunea postmodernă şi science fiction, al cărui nume generic îl reprezintă *cyberpunk*-ul. Aflate, după Brian McHale, sub semnul unei dominante comune, cea ontologică, ficţiunea postmodernă şi literatura science fiction, spre deosebire de ficţiunea modernă, guvernată de o dominantă epistemologică, îşi pun aceleaşi întrebări despre modalităţile de concepere a lumii şi despre felul

[14] Marie-Laure Ryan, *Cyberspace, Virtuality, and the Text*, în *Cyberspace Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Edited by Marie-Laure Ryan, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999, p. 78.
[15] Brooks Landon, *Not What It Used to Be: The Overloading of Memory in Digital Narrative*, în *Cyberpunk and the Future of Narrativ. Fiction 2000*, *op.cit*., p.153.
[16] Vezi dezvoltarea acestor idei raportate la ficţiunea postmodernă în Liviu Petrescu, *op. cit*., p. 97.

în care lumile alternative sunt create în raport cu cea dată[17]. În acest repertoriu comun de motive literare, Brian McHale dezvăluie o subtilă relaţie de intertextualitate între textele cyberpunk şi ficţiunea postmodernă, fiecare experimentând critic strategii narative împrumutate printr-un trafic continuu de modele pe care literatura science fiction le pune la dispoziţia ficţiunii postmoderne şi invers. Ca motiv caracteristic, *cyberspace*-ul corespunde, la nivelul unei poetici a spaţiului, unui motiv tipic textelor postmoderniste, numit, *worldness,* rezultat al noii viziuni asupra spaţiului.

Pe lângă acest motiv al multiplicării lumilor, comun, în sens larg, celor două tipuri de ficţiune, cyberpunk şi postmodernă, Brian McHale mai identifică două serii de motive reflectate în ambele poetici, motivul sinelui centrifugal, pe de-o parte, şi cel al morţii, atât individuale cât şi colective, pe de altă parte[18]. Textele alese de Brian McHale în analizele sale dovedesc o atentă selecţie, alegerea acestora fiind orientată, fără îndoială, după criteriul valoric şi nu după o dorinţă partizană de a găsi cu orice preţ motive de justificare a concepţiei sale teoretice.

În actuala lume digitală, confruntarea şi impactul dintre tehnologia informaticii, cu tipurile de discurs specifice şi subiectivitatea ca produs al discursurilor umaniste, a dus la elaborarea unui nou tip de practică ficţională, numită de Brian McHale, "interface fiction"[19]. Christine Brooke-Rose cu a sa trilogie a computerului, *Amalgamemnon*, *Xorandor* şi *Verbivore*, ilustrează în concepţia lui Brian McHale cel mai bine acest tip de practică ficţională, *interface fiction*, o practică care combină, într-un trafic complex de mărci semnificative, textualitatea cu operaţiunile limbajului informatic. Pentru literatura science fiction, şi în mod special pentru cyberpunk, această confruntare de discursuri diferite despre lume nu era nouă, inovator era numai caracterul pe care l-a dobândit, în urma explorării unui fenomen, aproape banal al zilelor noastre, folosirea pe o scară cât mai largă a computerului. Întrebat într-un interviu de unde i-a venit inspiraţia pentru ideea de *cyberspace*, Gibson a răspuns că această idee i-a venit privind jocurile video pe computer ale copiilor, "And these kids clearly believed in the space these games projected, Everyone who works with computers seems to develop an intuitive faith that there's some

[17] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, *op.cit.,* p. 247.
[18] *Ibidem.*
[19] *Ibidem*, p. 222.

kind of actual space behind the screen."[20] O idee exprimată aproape în aceiaşi termeni regăsim şi în *Pendulul lui Foucault*, a lui Umberto Eco[21], în care o maşină ca *Abulafia*, poate revela taine sau le poate ascunde.

Fireşte, atenţia acordată science fiction-ului şi, în mod special, literaturii cyberpunk, în era postmodernă, vine nu din acea direcţie pe care au mizat întotdeauna autorii de science fiction, de a crea viziuni despre viitor, ci dintr-o direcţie, prea puţin explorată până acum, i.e., înţelegerea prezentului şi a schimbărilor rapide care se petrec sub impulsul tehnologiei informaţionale. Acest viitor prezent în clipa de faţă l-au înţeles foarte bine scriitorii cyberpunk: "Set not in a distant and alien universe but in a recognizable, near-future permutation of our own world, Gibson's stories postulate what our reality might all too soon be like and experiment with narrative modes of enacting these changes"[22]. Modelele de lumi imaginate de linia clasică a literaturii science fiction, depăşite astăzi de realitatea însăşi, ca o consecinţă a efectului de respingere a imaginaţiei, ce nu-şi mai găseşte în viitor elementele unui *novum* de explorat, se convertesc în modele ale unor lumi digitale, aflate la îndemâna şi sub puterea oricărui mânuitor al computerului. De aici decurge o nouă atitudine a individului în faţa tehnologiei informaticii, atitudine explorată în direcţii diferite, dar având un punct de plecare comun, ecranul calculatorului ca mod de acces spre o altă dimensiune, atitudine explorată de ficţiunea postmodernă, pe de-o parte, în toate acele tendinţe de disipare a eului, şi de literatura science fiction, pe de altă parte, în nevoile aceluiaşi eu de re-abilitare a sa într-o nouă formă de existenţă, *cyborg*[23]-ul, de pildă.

În introducerea colecţiei de studii dedicate în întregime fenomenului cyberpunk, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Techological Embodiment,* Mike Featherstone şi Roger Burrows, editorii

[20] *Cyberpunk era. (William Gibson interviews),* în *Whole Earth Review*, art.cit., p. 78.
[21] Umberto Eco, *Pendulul lui Foucault*, trad. de Ştefania Mincu şi Marin Mincu, Bucureşti: Ed. Univers, 1997, p. 36.
[22] Claire Sponsler, *Cyberpunk and the dilemmas of potmodern narrative: the example of William Gibson*, în *Contemporary Literature*, Vol. 33, Winter, 1992, No., 4, p. 626.
[23] Cyborg = organism cibernetic, având componente umane, mecanice şi electronice. Apare pentru prima dată în literatura cibernetică, în 1960, într-un text semnat de Manfred E.Clynes şi Nathan S. Kline, articol care avea în vedere viitorul spaţial al omenirii.

acestui volum, încep prin a comenta unul din locurile comune ale criticii culturale actuale, în tendinţa ei de separare a artei moderne de cea postmodernă, şi anume, nevoia artei moderne de a fi cu orice preţ modernă, adică întotdeauna nouă, nevoie care dispare o dată cu arta postmodernă, făcându-se astfel loc unei alte estetici, cea a reciclajului. Mike Featherstone şi Roger Burrows, consideră că sensibilitatea postmodernă se vede confruntată la sfârşit de mileniu cu lipsa oricărei perspective de a mai inventa noul, într-un viitor care s-a întâmplat deja[24], şi că această confruntare este şi explicaţia interesului manifestat pentru cyberpunk În această ordine de idei cyberpunk-ul şi invenţiile sale textuale, cum ar fi *cyberspace* şi *cyberbodies*, poate marca punctele unei tensiuni critice între, pe de-o parte, "those who wish to recover it (cyberpunk) into postmodernism" şi cei care îl văd ca "breaking down the boundaries of this (postmodern) framework to revive utopian impulses, coupled with the sense that we are on the edge of moving into a reconfigured world […]"[25]. Marea majoritate a studiilor din acest volum sunt dedicate atât acestei tensiuni culturale, orientate în cele două direcţii de analiză a fenomenului cyberpunk, precum şi tensiunii provocate de impactul cu tehnologiile digitale, tensiune care a produs la nivelul imaginarului modificări ale viziunii asupra spaţiului şi chiar asupra corpului uman. O anumită categorie de studii examinează concepte particulare care au intrat deja în sfera discuţiilor critice legate de cyberpunk, cum ar fi cel de *cyborg*, definit de David Tomas în etapele impunerii sale conştiinţei contemporane sau conceptul de *realitate virtuală*, analizat de Michael Heim. O altă categorie de studii se referă în mod concret la literatura recentă *cyberpunk* sau la filme inspirate de aceasta, cum ar fi, de pildă, analiza memoriei artificiale din *Blade Runner* şi *Total Recall*, pe care o face Alison Landsberg.

Dincolo de tema repetată ca un leit motiv pe întreg parcursul volumului, şi anume, criza postmodernă a identităţii, criză pe fondul căreia cyberpunk-ul îşi găseşte pe deplin o justificare critică, se conturează un nou discurs teoretic despre science fiction, de pe poziţii mult mai bine argumentate decât înainte şi care permite dobândirea unei largi

[24] *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. Cultures of Technological Embodiment*, Edited by Mike Featherstone and Roger Burrows, London: SAGE Publications, New Delhi: Thousand Oaks, 1996, p.1.
[25] *Ibidem.*

vizibilităţi în analiza fenomenului science fiction actual. Examinând conceptul de cyberspace ca o "utopian vision for postmodern times"[26], Kevin Robins încearcă să înscrie fenomenul cyberpunk pe direcţia mai veche a studiilor despre utopie, dar dintr-o nouă perspectivă: "we can also see virtual culture from an opposite perspective: instead of hopes for a new world, we would then see dissatisfactions about, and rejection of, an old one."[27] Ca o expresie a timpurilor postmoderne utopia generată de computer pare să fie mai degrabă jocul unor reguli făcute de o inteligenţă artificială, impersonală, decât expresia unui ideal utopic al omenirii într-o lume mai bună. Dar acest paradox este reprezentativ într-o mare măsură pentru practica postmodernă şi pentru capacităţile sale de regenerare, pe ruinele conceptelor pe care le desfiinţează, chestionându-le. Impactul informatic pare să fi acţionat ca o undă de şoc la toate nivelele societăţii, producând ceea ce Brian D. Loader, numea "cyberspace divide", ficţionalizată atât de convingător în literatura cyberpunk şi conştientizată la nivelul unei ficţiuni postmoderne prin reflectarea unei noi atitudini a actului scrisului. Emergenţa tehnologiilor comunicării conduce la "a new social and economic paradigm restructuring the traditional dimensions of time and space within wich we live, work and interact"[28], paradigmă a cărei expresie complexă o reprezintă cyberspace-ul. Dar acest spaţiu multidimensional şi greu de ţinut sub control trebuie guvernat, de unde, şi un nou gen de politică, care face jocurile corporaţiilor deţinătoare ale pachetelor de informaţii[29]. Aceasta este şi una dintre temele frecvent întâlnite în literatura cyberpunk, dominantă în trilogia cyberspace a lui Gibson, prelungindu-se uneori cu succes şi în ficţiunea postmodernă, cum ar fi, de pildă, rolul misteriosului serviciu de poştă Tristero, din *The Crying of Lot 49*, a lui Pynchon, sau revigorarea puterii templierilor care pătrunde şi în lumea cibernetică, din *Pendulul lui Foucault*, a lui Umberto Eco.

[26] Kevin Robins, *Cyberspace and the World We Live In*, în *Cyberspace/ Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, op.cit., p. 137.
[27] *Ibidem,* p. 153.
[28] Brian D. Loader, *Cyberspace Divide: Equality, Agency and Policy in the Information Society*, în *Cyberspace Divide. Equality, Agency and Policy in the Information Society*, Edited by Brian D. Loader, London and New York: Routledge, 1998, p. 3.
[29] *Ibidem,* p. 5.

Diferenţiată de revoluţiile anterioare prin aceea că este şi "a revolution in consciousness"[30], revoluţia cibernetică răspunde nevoii individului contemporan de colonizare a unor noi spaţii spre care imaginaţia science fiction, prin cicluri de filme ca *Star Trek,* i-a deschis o posibilitate de actualizare. În această ordine de idei, problematizând mutaţia care are loc în conştiinţa contemporană, în raport cu tehnologia informatică, cyberpunk-ul a fost văzut, de o altă parte a criticii, ca o conturare a unei noi identităţi, "about resistance to a capitalist social order; many cyberpunks critique the dominant ideology of the information age that naturalizes the commodification of information and the surveillance of network access."[31] Pe de altă parte, subliniază Anne Balsamo, "cyberpunk subculture popularizes a fantasy world where the material body – the race, gender, and ability-marked body – is technologically repressed"[32], eliberând astfel individul de limitările impuse de natura sa fizică.

Pe acest teren deschis de studiile de gen şi a problematizării genului, dislocat de sub autoritatea unei viziuni unice ce diferenţiază masculinul de feminin, şi-a făcut loc în forţă o adevărată mişcare feministă ce va folosi dezbaterea critică în jurul genului, reiterată în cyberspace, drept pretext teoretic pentru un adevărat program ideologic. Urmărind să elaboreze "an alternative history of science fiction, one that focuses particularly on issues of gender"[33], cartea lui Robin Roberts, *A New Species. Gender and Science in Science Fiction*, se consideră a fi şi "the first discussion postmodernism and feminism science fiction"[34]. Cu toate că tematica volumului, şi anume, viziunea asupra genului în literatura science fiction, nu este în mod explicit una partizană, maniera agresivă, uneori, în care este combătut un presupus punct de vedere masculin, autoritar, ce ar fi denaturat concepţia asupra

[30] Zianddin Sardar and Jerome R. Ravetz, *Introduction: Reaping the Technological Whirlwing*, în *Cyberfutures. Culture and Politics on the Information Superhighway*, Edited by Zianddin Sardar and Jerome R. Ravetz, London: Pluto Press, 1996, p. 6.
[31] Anne Balsamo, *Signal to Noise: On the Meaning of Cyberpunk Subculture*, în *Communication in the Age of Virtual Reality*, Edited by Frank Biocca and Mark R. Levy, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1995, p.349.
[32] *Ibidem.*
[33] Robin Roberts, *A New Species. Gender and Science in Science Fiction*, Urbana and Chicago: University of Illinois Press, p. 10.
[34] *Ibidem,* p. 11.

feminităţii, nu pune îndeajuns în valoare analiza, de altfel pertinentă, a textelor science fiction urmărite.

Dincolo însă de caracterul polemic al poziţiilor critice implicate în discutarea fenomenului cyberpunk în raport cu ficţiunea posmodernă sau, în sens mai larg, în contextul cultural datorat impactului cu tehnologia, literatura science fiction din ultimele două decenii aduce în faţa conştiinţei contemporane un tip nou de atitudine, vis-à-vis de caracterul complex al unei tehnologii electronice ce depăşeşete nivelul experienţei umane. Această nouă atitudine, formată în urma unei comuniuni amiabile cu calculatorul şi fondată pe optimismul unei lărgiri a orizontului cunoaşterii prin puterea circulaţiei rapide a informaţiei, a reuşit să-şi asume angoasele impuse de puterea tehnologiei, chiar de la începutul epocii guvernate de cele trei faimoase legi ale roboticii, enunţate de Isaac Asimov încă din 1941, în cea de-a treia serie a Robotului, numită, *Liar!*. Urgenţa cu care relaţia individului cu lumea şi cu semenii săi trebuia reconsiderată în funcţie de noile experimentări ale timpului şi spaţiului în lumea virtuală, a creat un teren comun al dezbaterilor în vederea elaborării unei noi reprezentări a culturii produse în mediu tehnologic. Discursul filosofic al unor gânditori ca Fredric Jameson, Jean Baudrillard, Donna Haraway sau Gilles Deleuze şi Félix Guattary, este el însuşi afectat de această alternativă la realitatea actuală, care se sustrage noţiunii mai vechi de reprezentare, punând o linie directă între semnul şi referentul său. Sursele acestei alternative sunt sugerate de către literatura science fiction şi provin din lumea virtuală. Chiar şi discursul sociologic oferă premisele înspre această alternativă preconizată de impactul tehnologic, în lucrările unui comentator ale mecanismelor mass-media ca Marshall McLuhan sau ale futurologului Alvin Toffler. O analiză sociologică, dar iniţiată din zona studiilor culturale, întreprind John Tulloch şi Henry Jenkins, pentru a explica fenomenul de masă *Star Trek*, un fenomen care a depăşit audienţa stârnită de obicei doar în rândul fanilor şi consumatorilor cunoscuţi de science fiction[35].

Ficţiunea postmodernă, de asemenea, prin autori ca Thomas Pynchon, William Burroughs, Donald Barthelme, Italo Calvino sau Umberto Eco fluentizează traficul de modele şi strategii narative dinspre literatura science fiction, în mod special cea cyberpunk, atrasă mai ales de

[35] John Tulloch and Henry Jenkins, *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*, London and New York: Routledge, 1995, pp. 3-4.

atitudinea complicitară pe care aceasta pare s-o aibă cu realitatea virtuală. De aici rezultă, fireşte, un rol, deloc de neglijat, pe care se pare că literatura science fiction l-a jucat în ultimele două decenii în contextul cultural creat de fenomenul globalizării şi de impactul fără precedent pe care tehnologiile informatizării l-au avut asupra conştiinţei contemporane. În această ordine de idei, Scott Bukatman consideră că literatura science fiction construieşte acel *spaţiu al acomodării*[36], realizând cu ajutorul limbajului, al iconografiei sau al naraţiunii o "estetizare" a şocului produs de noutatea tehnologică. Acest "spaţiu al acomodării" pe care-l conceptualizează literatura science fiction, atât în direcţia legitimării cât şi în cea a locuirii realităţii virtuale, este mult mai accesibil şi, fireşte, mai autonom decât realitatea virtuală însăşi, presupusă ca un sistem complex de simboluri a căror descifrare necesită performativităţi tehnologice greu de atins. "Estetizarea" şocului indus de fenomenul digitalizării vieţii are ca rezultat o formă de ficţiune, cyberpunk-ul, care pe lângă instrumentele mistificării noii realităţi digitale, le are şi pe cele ale demistificării sale. Pe direcţia acestei ambiguităţi semnificative a construirii şi a deconstruirii sensului se motivează şi interesul pe care o parte a ficţiunii postmoderne l-a dovedit pentru literatura science fiction. Impulsul spaţializării la infinit în lumea digitală, de pildă, impuls ficţionalizat în literatura science fiction, este oarecum similar celui de spaţializare "textuală", încercat de ficţiunea postmodernă prin motivul textului labirintic, construit pe mai multe nivele. Imaginea acestui motiv poate fi regăsită, de exemplu, în metafora fortăreţei din finalul ficţiunii lui Italo Calvino, *T - Indice zero*, fortăreaţă care închide atât eroul, identificat cu contele de Monte-Cristo, cât şi textul romanului lui Dumas cu variantele sale multiple, fortăreaţă atât inchipuită, cât şi adevărată, depistabilă doar prin acea singură posibilitate de evadare[37].

Pe lângă construirea acestui "spaţiu al acomodării" la noile tehnologii virtuale, literatura science fiction a ultimelor două decenii, folosind aceeaşi sintagmă a lui Scott Bukatman, a reuşit să se "acomodeze", într-o manieră mult mai coerentă decât în perioadele anterioare, la competenţele narative impuse de literatura mainstream. După cum am arătat, acest lucru a fost posibil şi datorită re-discutării şi re-evaluării frontierelor culturale, fenomen declanşat de practicile

[36] Scott Bukatman, *op.cit.*, p. 10.
[37] Italo Calvino, *Cosmicomicării. T – Indice zero*, trad. de Sanda Şora, Bucureşti: Ed. Univers, 1970.

postmoderniste. Carl Freedman consideră că mişcarea science fiction, denumită cyberpunk, îşi datorează legitimarea estetică în contrast cu literatura science fiction anterioară, tocmai pentru că "is *less* radically critical and so less radically science-fictional"[38] decât aceasta, fapt ce o apropie mai mult de literatura mainstream.

Complexitatea raportului dintre ficţiunea postmodernă şi literatura science fiction, prin direcţia ei de avangardă, cyberpunk-ul, nu poate fi înţeleasă decât într-un context cultural mai larg, în cadrul căruia se inserează orice abordare de natură estetică. Acest fapt reprezintă, pe de-o parte, o şansă pentru acest gen literar care se vede astfel intrat în circuitul major al studiilor culturale, existând în această direcţie o bogată literatură de specialitate care tratează cyberpunk-ul în raport cu teoria şi practicile postmoderne, dar, pe de altă parte, prin trecerea într-un plan secund a interpretărilor de natură estetică, susceptibilitatea faţă de "literalitatea" genului nu încetează să se manifeste. La nici un deceniu de la apariţia primului volum din trilogia cyberspace-ului de William Gibson se anunţase deja "moartea" mişcării cyberpunk: "Cyberpunk is dead. Or at least, most of its early proponents and practitioners have jumped ship, swimming back toward the mainstream."[39] Această complicitate cu propria sa dispariţie nu este însă ceva nou pentru literatura science fiction, a cărei istorie este "a history of ambivalent deaths"[40]. Acest fel de a privi evoluţia genului nu este lipsit de un anume interes, multe mişcări care s-au afirmat ca avangarde în interiorul său pe parcursul ultimelor decenii ale secolului trecut - Noul Val, Science Fiction-ul feminist, şi în final, Cyberpunk-ul - fiind marcate tocmai de această apariţie-dispariţie periodică care i-a satisfăcut vitalitatea: "[…] are marked as both transcendent deaths-as-births, finally demolishing the 'ghetto' walls, and as degenerescent births-as-deaths, perverting the specificity of the genre".[41]

[38] Carl Freedman, *Critical Theory and Science Fiction*, Hanover and London: Wesleyan University Press, 2000, p. 198.
[39] Neil Easterbrook, *The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 19, Part 3, November, 1992, p. 378; aici *mainstream* are înţelesul de direcţie principală a genului science fiction şi nu a literaturii, în genere.
[40] Roger Luckhurst, *The Many Deaths of Science Fiction: A Polemic*, art.cit., p.43.
[41] *Ibidem.*

2. Mărimi variabile: Discurs critic

2.1 Jean Baudrillard

> "It is the real, and not the map, whose vestiges subsist here and there, in the deserts which are no longer those of the Empire, but our own. *The desert of the real itself*".[42]
>
> (Jean Baudrillard)

Alături de teoreticieni ca Fredric Jameson sau Donna Haraway, sociologul francez Jean Baudrillard a sugerat în studiile sale critice că practicile şi strategiile narative cu care operează literatura science fiction, chiar lipsite de complexitate, sunt totuşi cel mai bine adaptate perioadei postmoderne, în vederea înţelegerea rapidelor transformări tehnologice şi culturale, generate în societăţile post-industriale. Având în vedere emergenţa uriaşă a tehnologiilor informării şi comunicării, Jean Baudrillard conturează, dintr-o perspectivă sociologică, o nouă viziune a confruntării individului cu realul şi cu ordinea afectată de lipsa unei dimensiuni temporale, racordată la prezent, a acestuia. În acest "deşert" al realului prinde consistenţă teoria *simulacrului* şi a *simulărilor*.

În concepţia lui Jean Baudrillard traversăm astăzi o lume a simulacrului, pentru care, realitatea, din ce în ce mai mult determinată de intensificarea modelelor, şi-a modificat sensul iniţial, dispărând sub o pânză freatică de unităţi miniaturale şi bănci de date[43] care se multiplică la infinit, pentru a aduce la suprafaţă imagini ce vor forma *hiper-realul*. Este "vârsta simulării", care începe cu "a liquidation of all referentials"[44], ceea ce înseamnă că trecerea de la real la hiper-real se produce atunci când reprezentarea lasă locul simulării. Această pierdere de real în favoarea unui plus de simulacru se datorează controlului tot mai complex pe care mijloacele de informare şi de comunicare îl deţin în societatea de consum. Este mai degrabă, observă Jean Baudrillard, "a question of substituting signs of the real for the real itself"[45], ceea ce conduce la un alt mod de a

[42] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, în *Selected writings*, Edited, with an Introduction by Mark Poster, Stanford: University Press, 1988, p. 166.
[43] *Ibidem,* p. 167.
[44] *Ibidem.*
[45] *Ibidem.*

înţelege lumea, înţelegere care nu mai este directă, referenţială, ci mediată şi condiţionată de practicile tehnologiei informaţionale.

În aceeaşi măsură, individul nu mai este confruntat în mod direct cu realitatea, ci cu un simulacru desăvârşit al acesteia, care o înlocuieşte, hiper-realul. Plonjarea în hiper-real se produce concomitent cu acea "lichidare" a tuturor sistemelor de referinţă, nivelul semnificaţiei care separă realul de imaginar fiind distrus în urma acestui proces: "A hyperreal henceforth sheltered from the imaginary, and from any distinction between the real and the imaginary, leaving room only for the orbital reccurence of models and the simulated generation of difference"[46]. În vederea definirii noţiunii de reprezentare, teoria şi practica postmodernă conduce uneori la ideea că accesul la cunoaştere ar fi fost în permanenţă mediat de reprezentări. Linda Hutcheon însă, analizând politica reprezentării postmoderne, nu consideră, ca şi Jean Baudrillard, că "noţiunile de adevăr, referinţă şi real non-cultural ar fi încetat să existe", doar că acestea "nu mai sunt neproblematice, presupuse ca de la sine evidente şi justificate"[47]. Dacă pentru Linda Hutcheon postmodernismul este, mai ales prin viziunea pe care o presupune asupra reprezentării, în mod "ambivalent" politic, problematic, pentru Jean Baudrillard acesta prezintă o formă de destabilizare, astfel încât, sub dominaţia regimului simulării, orice noţiune din sfera socială îşi pierde înţelesul, fiind neutralizată de producţia la o scară largă a semnelor culturale, implicit politizate.

Simulacrul realului, afirmă Jean Baudrillard, s-a produs în faze succesive, pe măsură ce strategiile tehnologiei mediatice şi-au perfectat capacitatea de erodare a realităţii, în patru faze succesive de construire a edificiului reprezentării. Astfel, într-o primă fază realitatea este *reflectată* de semn ("It is the reflection of a basic reality"), iar în cea de-a doua semnul *maschează* şi *perverteşte* realitatea ("It masks and perverts a basic reality"), pentru ca în a treia fază să *mascheze* însăşi *absenţa* realităţii ("It masks the absence of a basic reality"), ajungându-se ca în ultimul stadiu semnul să nu mai aibă nici o legătură cu realitatea, să fie pur *simulacru* ("It bears no relation to any reality whatever: it is its own pure simulacrum")[48]. Aceste patru stadii constituie de altfel trecerea de la semne care disimulează ceva ca presupus în mod automat, fapt ce implică

[46] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, op.cit., p. 167.
[47] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, op.cit., p. 38.
[48] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, op.cit., p. 170.

în concepţia lui Baudrillard "a theology of truth and secrecy"[49], la semne care disimulează ceva ce nu mai există, moment care "inaugurates an age of simulacra and simulation, in which there is no longer any God to recognize his own, nor any last judgement to separate truth from false, the real from its artificial resurrection, since everything is already dead and risen in advance"[50].

Această teorie a simulacrului îi permite lui Jean Baudrillard să dezvolte o adevărată metafizică a realului, în care trascendentul este înlocuit cu un complex "sistem al obiectelor"[51] care, într-un fel nevăzut, determină şi de-naturalizează realitatea. I s-a reproşat adeseori lui Baudrillard această viziune aproape teleologică asupra contemporaneităţii. Insistând asupra teoriei "simulacrului", Linda Hutcheon consideră că arta postmodernă "works to contest the 'simulacrization' process of mass culture – not by denying it or lamenting it – but by problematizing the entire notion of the reprezentation of reality, and by therein suggesting the potentially reductive quality of the view upon which Baudrillard's laments are based. It is not that truth and reference have ceased to exist, as Baudrillard claims; it is that they have ceased to be unproplematic issues."[52] În acest sens teoria şi practica postmodernă inversează algoritmul lui Jean Baudrillard, de producere a simulacrului, fără să-l desfiinţeze, aşezându-l în termenii unei noi ecuaţii, în care accesul creat la ecranul transparent al reprezentării realităţii produce distanţa critică necesară interpretării semnelor acesteia. Dacă sociologul francez pare să interpreteze "greşit" natura teoriilor şi practicilor socialului în lumea postmodernă, aşa după cum suţine Steven Connor, Baudrillard devenind el însuşi "un conspirator într-un cadru similar celui al dublului proces pe care îl descrie, în care ideea socialului este fabricată cu discreditarea experienţei acestuia"[53], nu trebuie pierdut din vedere faptul că, prin teoria "simulacrului", acesta a constrâns critica socială şi culturală, preocupată de elaborarea unei condiţii a postmodernităţii, să re-evalueze şi din perspectiva dominantei tehnologice, problema reprezentării.

[49] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, op.cit., p. 170.
[50] *Ibidem*, pp. 170-171.
[51] Idem, *Sistemul obiectelor*, trad. şi postfaţă de Horia Lazăr, Cluj: Ed. Echinox, 1996, p. 9.
[52] Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism*, *op.cit.*, p. 223.
[53] Steven Connor, *op.cit.,* p. 83.

În ceea ce priveşte literatura science fiction, prin atenţia pe care scrierile lui Jean Baudrillard i-au acordat-o, în formularea teoriei sale asupra simulacrului, se marchează un moment important în analiza fenomenului, folosit de critica science fiction în încercarea de scoatere a genului din ghetto-ul în care îl marginalizaseră demersurile teoretice venite din direcţia tradiţională a studiilor culturale.

La Jean Baudrillard accentul, pus de aprofundările teoretice anterioare pe interpretarea genului ca formă de literatură minoră, se mută din plan estetic într-unul de practică culturală, în vederea elaborării unei noi descrieri a literaturii science fiction, ca model imaginar al lumii, în concurenţă cu celelalte modele în ordinea simulacrului.

În eseul intitulat *Simulacra and Science Fiction*, eseu reprodus în 1991, în numărul pe noiembrie al revistei *Science-Fiction Studies*, Baudrillard aduce în discuţie literatura science fiction pe care o raportează, dintr-o perspectivă nuanţat teoretică, la conceptul său de *simulacru*. Într-un alt eseu, publicat în acelaşi număr al revistei *Science-Fiction Studies*, Baudrillard îşi ilustrează concepţia asupra literaturii science fiction prin consideraţiile de analiză textuală pe care le face asupra unui text al lui J.G. Ballard, *Crash*, text publicat în 1973. Nu este întâmplătoare această opţiune a lui Baudrillard pentru textul lui Ballard, text care reprezintă, de altfel, noua cotitură produsă în literatura science fiction prin viziunea unei tehnologii ce nu mai este o prelungire funcţională a corpului uman, ci se combină cu acesta, într-o nouă comuniune de forţe organice şi mecanice. În aceste două eseuri, sociologul francez îşi articulează în mod coerent şi cu o direcţie precisă, concepţia sa asupra fenomenului science fiction şi a locului pe care acesta îl ocupă în societatea contemporană.

Baudrillard evidenţiază, încă de la începutul eseului *Simulacra and Science Fiction*, trei ordine ale *simulacrului*[54] care îşi succed în evoluţia genului. Primul stadiu corespunde utopiei şi reconstituie, pe baza imitaţiei şi a contrafacerii, un întreg sistem de semnificaţii care se raportează la o imagine originară a realităţii, acest tip de simulacru fiind unul *natural*. Acestei faze îi corespunde aşadar, în tradiţia genului, imaginarul utopic. Cel de-al doilea stadiu, reprezentat de genul science fiction propriu-zis, se caracterizează printr-o perioadă productivistă, care exaltă forţa şi energia,

[54] Jean Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 309.

producând o cultură a simulării într-o producţie de serie, acest tip de simulacru este, la rândul său, unul *productivist*. În evoluţia genului, linia clasică de texte science fiction, producţii literare ale "vârstei de aur", este în mod implicit legată de acest ordin secund al simulacrului. În al treilea stadiu, în care vechiul imaginar science fiction a dispărut, ordinul simulacrului este produs de tehnologia informaţiei şi de jocurile cibernetice, astfel încât realul se subordonează principiului simulării unui sistem de semne, care nu mai au aceeaşi valoare de semnificaţie în obţinerea controlului asupra realităţii. Şi Baudrillard se întreabă dacă acestui ordin îi corespunde deja vreun domeniu al imaginarului: "The probable answer is that the 'good old' SF imagination is dead, and that something else is beginning to emerge (and not only in fiction, but also in theory)."[55]

Oferind modele ale realităţii în epocile anterioare, în prezent, când realitatea a fost depăşită de propriile ei modele, literatura science fiction îşi vede compromis idealul de producere a modelelor imaginare ale lumii, devenind ea însăşi unul dintre acele modele, produse ale elanului progresist al dezvoltării tehnologice. Într-o perioadă în care realul a fost depăşit de modelele sale, unica soluţie de supravieţuire pentru genul science fiction ar fi, crede Jean Baudrillard, inventarierea modurilor de reprezentare a dispariţiei oricărei limite dintre real şi imaginar. Astfel, într-o lume guvernată de principiul simulării, literatura science fiction "is no longer an elsewhere, it is an everywhere : in the circulation of models here and now, in the very axiomatic nature of our simulated environment".[56] În acest fel re-inventarea realului ca ficţiune este mai mult decât o opţiune pentru literatura science fiction, este însăşi miza condiţiei sale ca literatură în era hiper-realităţii. Ordinea imaginarului se inversează, irealul nu mai poate fi construit din datele furnizate de real, aşa cum procedase literatura science fiction clasică, ci, cu modelele simulării, deja existente, ar trebui reconstituit realul.

Formulările teoretice ale lui Baudrillard nu au rămas fără ecou în practica literară science fiction, conceptul de *hiper-real* promovat de sociologul francez găsindu-şi o confirmare ficţională într-un model tipic de univers cibernetic, experimentat cu succes de scriitorii science fiction, şi anume, cyberspace-ul. Ca model digitalizat al unei lumi care-l acaparează tot mai mult pe omul contemporan, cyberspace-ul, ca metaforă

[55] Jean Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, art.cit., p. 309.
[56] *Ibidem,* p. 312.

ficţională a hiper-realului, nu anulează în sens fizic limita dintre lumea dată şi cea construită în mod virtual, aşa cum lasă să se înţeleagă chiar şi Jean Baudrillard într-un mod mai puţin explicit, ci face ca această limită să dispară doar în conştiinţa individului care preferă modelul digital în locul lumii date. Doi dintre autorii de science fiction care au reuşit să captureze în textele lor hiper-realul şi să furnizeze o imagine cât mai adecvată a efectului simulării ar fi, după Jean Baudrillard, Philip K. Dick şi J.G. Ballard.

Un anumit punct de vedere "reducţionist şi anistoric"[57] îi reproşează şi David Porush lui Baudrillard, ca urmare a viziunii unei realităţi sterile, lipsite de "darul transcendenţei". Pentru David Porush transcendenţa nu dispare, fiind doar transferată în singurul *locus* care mai poate s-o păstreze, limbajul[58], extrapolat la rândul său în text.

Cel de-al doilea eseu al lui Baudrillard, *Ballard's Crash*, publicat pentru întâia oară în 1976 şi reprodus în acelaşi număr din *Science-Fiction Studies*, în care apare şi *Simulacra and Science Fiction*, pare să-i confirme acestuia ipotezele referitoare la hiper-real. De altfel, acest text a lui J.G. Ballard, publicat în 1973, a fost considerat unul dintre primele texte de science fiction care reprezintă "an examination of the interface between modern humanity and its machines".[59] Această "examinare" se făcea însă dintr-o nouă perspectivă, ne-explorată până atunci, fapt care marca şi o cotitură în evoluţia genului. Dincolo de elementele pornografice pe care le conţine, *Crash* a lui Ballard reprezintă în plan literar o primă încercare mai articulată de a defini un nou gen de sexualitate, ce converteşte funcţiile tehnologice cu cele biologice ale corpului uman, într-un spaţiu al unei desfăşurări erotice deschis interacţiunilor de orice natură. Pentru Baudrillard, în *Crash* nu există nici ficţiune, nici realitate, "a kind of hyper-reality has abolished both".[60] Acest tip de hiper-realitate, "This mutating and commutating world of simulation and death, this violently sexualized world totally lacking in desire, full of violated bodies but curiously neutered, this chromatic and intensely metallic world empty of

[57] David Porush, *In response to Jean Baudrillard. The Architextuality of Transcendence*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 323.
[58] *Ibidem,* p. 325.
[59] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 85.
[60] Jean Baudrillard, *Ballard's Crash*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 319.

the sensorial, a world of hyper-technology without finality [...]"[61] este, se întreabă Baudrillard, bună sau rea ? Este greu de răspuns. Dar, afirmă Baudrillard "*Crash* is hypercritical, in the sense of being beyond the critical".[62]

Nicholas Ruddick consideră însă, analizând eseul lui Baudrillard, că acesta e de fapt rezultatul unei "serious misreading"[63], care apare în chiar ipoteza de analiză de la care pleacă sociologul francez, potrivit căreia *Crash* ar fi depăşit într-un mod imprevizibil intenţiile creatorului său. În jurul acestei idei şi a polemicii indirecte dintre J.G. Ballard, care prin atacul la adresa criticismului postmodernist vizează în fapt interpretarea lui Baudrillard, intervenţie publicată în acelaşi număr din noiembrie 1991 a revistei *Science-Fiction Studies*[64], îşi construieşte Nicholas Ruddick argumentaţia.

Dincolo de sugestiile acestor polemici, care marchează puncte de vedere diferite, vizând, în fond, urme ale aceleiaşi interferenţe dintre om şi tehnologie, s-a ajuns la constituirea unui cadru deschis al dezbaterilor teoretice, care să permită elaborarea unui discurs critic coerent asupra fenomenului science fiction, ca fenomen inerent culturii contemporane şi nu marginal acesteia. Intervenţia unor teoreticieni ca Baudrillard, Deleuze, Guattary sau Donna Haraway au făcut acest lucru posibil. Nu întotdeauna însă direcţia de analiză a fenomenului science fiction coincide cu punctul de vedere al teoriei şi al practicilor literare. Din această perspectivă, sugestiile studiilor consacrate acestuia compun o viziune unică asupra fenomenului, neglijând uneori aspectul literar al acestuia. Aceasta este şi una dintre obiecţiile care pot fi făcute studiilor lui Baudrillard, sociologul francez sugerând *ce* anume ar trebui să reprezinte literatura science fiction în lumea actuală, adică acea reprezentare a dispariţei limitei dintre real şi imaginar, fără să demonstreze însă *cum* s-ar putea produce la nivel narativ această contaminare.

O a doua obiecţie care se poate formula la teoria lui Baudrillard are în vedere însăşi viziunea asupra evoluţiei genului. Fără să-l definească în

[61] Jean Baudrillard, *Ballard's Crash*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 3, November 1991, p. 319.
[62] *Ibidem.*
[63] Nicholas Ruddick, *Ballard/Crash/Baudrillard*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 19, Part 3, November 1992, p.356.
[64] J.G. Ballard, *A Response to the Invitation to Respond*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part. 3, November 1991.

mod explicit, Baudrillard vede în science fiction un model imaginar al realităţii care este succesiv *operatic* (revelabil în formele de utopie), *operative* (corespunzător celui de-al doilea ordin al simulacrului, productivist) şi *operational* (bazat pe un statut cibernetic)[65]. Aceste modele neutralizează, însă, tocmai ceea ce ar trebui să confirme orice teoretizare a genului science fiction, şi anume, literaritatea sa.

Dar, fireşte în contextul cultural în care s-a constituit deja o întâmpinare critică aprofundată a fenomenului science fiction în perioada contemporană, este momentul să se producă şi o confruntare a textelor de science fiction cu propria lor critică, în ceea ce reprezintă acestea şi nu prin ceea ce ar trebui să fie.

2.2. Donna Haraway

> "At the centre of my ironic faith, my blasphemy, is the image of the cyborg."[66]
>
> (Donna Haraway)

În încercarea de a construi o imagine a identităţii individului contemporan, puternic afectată, de ceea ce unii teoreticieni au definit, în a doua jumătate a secolului trecut, ca reprezentând revoluţia sexuală[67], Donna Haraway îşi concentrează atenţia asupra crizei unei autorităţi unice a sexualităţii, autoritate protejată în trecut de un cadru de convenţii politice, sociale şi etice, imposibil de surmontat, autoritatea masculină. Pe un ton uşor "ironic" şi "blasfemic" pe alocuri, Donna Haraway direcţionează disputele teoretice, provocate de mişcarea feministă din studiile de gen (*gender studies*), într-o zonă care obligă conştiinţa de sine a individului să se confrunte într-o societate puternic tehnologizată cu propria sa disoluţie, în favoarea unei noi identităţi, artificială şi ambiguă, cea a *cyborg*-ului.

Asemeni lui Jean Baudrillard, Donna Haraway preia din imaginarul science fiction o imagine frecvent cultivată în textele ultimelor

[65] Jean Baudrillard, *Simulacra and Science Fiction*, art.cit., p.313.
[66] Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, în *Simians and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, 1991, p. 149.
[67] Michel Foucault, *Istoria sexualităţii*, trad. de Beatrice Stanciu şi Alexandru Onete, Timişoara: Editura de Vest, 1995, pp. 108-119.

decenii, cea a *cyborg*-ului, o construcţie hibridă ce pare a fi o metaforă definitorie pentru conştiinţa contemporană: "By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short we are cyborgs."[68]

Literatura science fiction şi, îndeosebi imaginea *cyborg*-ului, reprezintă pentru Donna Haraway un mod de a privi dincolo de un dualism filosofic, conturat de Platon şi teoretizat ulterior de principalele direcţii filosofice, acela dintre partea materială, efemeră, a omului şi cea spirituală, eternă, dualism care a constituit, secole la rând paradoxul condiţiei umane. Ca un produs al culturii contemporane, în mod semnificativ afectată de practicile operaţionale ale tehnologiilor de vârf, *cyborg*-ul contaminează într-o imagine, mai mult sau mai puţin armonioasă, elementul uman, conştient de latura sa supusă unei inevitabile dispariţii, şi elementul tehnologic, adaptabil şi capabil de a "perfecţiona" limitările ontologice ale condiţiei umane.

Contextualizând imaginea *cyborg*-ului analizei sale politico-ficţionale, Donna Haraway consideră apariţia acestuia, în imaginarul contemporan, ca fiind rezultat din trei cruciale căderi ale graniţelor ontologice[69], mai întâi dintre om şi animal, apoi dintre biologic, reprezentat de om şi animal, pe de-o parte, şi tehnologic, reprezentat de maşină, pe de altă parte, şi, în cele din urmă, ca o extensie a celei de-a doua, dintre fiziologic şi non-fiziologic, o distincţie oarecum imprecisă, după cum afirmă şi autoarea. Fluidizarea şi transgresiunea acestor graniţe sunt rezultatul inovaţiilor tehnologiilor informatice care produc, astfel, premisele necesare constituirii unei noi identităţi umane, "eliberate" de constrângerile naturii sale care ţin de rasă, sex, specie sau regn. Vechile dihotomii, de structură carteziană, dintre "mind and body, animal and human, organism and machine, public and private, nature and culture, men and women, primitive and civilized"[70] sunt re-examinate într-o manieră ideologică în raport cu actuala viziune asupra spaţiului şi timpului, pe care tehnologiile informaticii şi-au pus, în mod semnificativ, amprenta. Pentru Donna Haraway aceste dihotomii, care permit în civilizaţia electronicii apariţia *cyborg*-ului, nu au nimic din tragicul care înconjura, în modernitate, de pildă, capitularea individului în faţa limitelor propriei sale condiţii.

[68] Donna Haraway, op.cit., p. 150.
[69] *Ibidem*, pp. 151-153.
[70] *Ibidem,* p. 163.

Dimpotrivă, transgresiunea acestor limite poate deveni punctul de plecare al unei eliberări, necondiţionate, de sub controlul ideologic, care menţinea activă această zonă de confruntare dihotomică.

Conotaţiile politice şi ideologice din "manifestul" Donnei Haraway sunt uşor de sesizat şi se constituie, asemeni postmodernismului, ca o raportare critică la ierarhiile dominante ale modernităţii şi ale societăţii industriale. Dacă însă, aşa cum a arătat Linda Hutcheon, postmodernismul este dublu codificat şi, din această cauză, ambivalent politic, mişcarea feministă se constituie ca o adevărată mişcare politică[71], detaşându-se în felul acesta net de postmodernism, printr-o ideologie proprie. Una dintre cele mai importante moduri, consideră Donna Haraway, de a reconstrui politicile socialist-feministe, este "through theory and practice addresed to the social relations of science and tecnology, including crucially the system of myth and meanings structuring our imaginations."[72] În felul acesta *cyborg*-ul devine "a kind of disassembled and reassembled, postmodern collective and personal self."[73]

Tehnologiile informaticii şi bio-tehnologiile deţin astăzi instrumentele care determină, pornind de la gestionarea informaţiei, constituirea unui limbaj unic de re-evaluare a relaţiilor sociale, atât în mediu public, cât şi privat. Atât ştiinţele comunicării cât şi biologiile moderne se mişcă, în opinia Donnei Haraway, în aceeaşi direcţie, care înseamnă "the translation of the world into a problem of coding, a search for a common language in which all resistance to instrumental control disappears and all heterogenity can be submitted to disassembly, reassembly, investment, and exchange."[74] În ştiinţele comunicării această problemă a "codificării" este ilustrată de aplicaţiile sistemelor cibernetice într-o arie largă, de la designul computerizat până la constituirea bazelor de date, determinând astfel o serie întreagă de operaţii, care gestionează şi utilizează informaţia. Pentru biologiile moderne, ramuri ca genetica moleculară, ecologia sau imunobiologia sunt cele care ilustrează mişcarea de translaţie a lumii spre o problemă de codificare: "The organism has been translated into problems of genetic coding and read-out."[75]

---

[71] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, op.cit., p. 178.
[72] Donna Haraway, op.cit., p. 163.
[73] *Ibidem.*
[74] *Ibidem*, p. 164.
[75] *Ibidem.*

În afara acestor trimiteri precise la ştiinţele comunicării şi la bio-tehnologiile de vârf, trimiteri care necesită o oarecare familiarizare cu avansul tehnologic, Donna Haraway consemnează, şi la nivelul unei realităţi economice imediate, schimbările de mentalitate petrecute în interiorul relaţiilor sociale. Aceste modificări sunt datorate în mare măsură micro-electronicii care mediază atât raporturile individului cu lumea prin activitatea desfăşurată cât şi ale indivizilor între ei. Micro-electronica este, după cum consideră Donna Haraway, "the technical basis of simulacra; that is, of copies without originals".[76] Prin această convingere Donna Haraway atinge poziţia lui Jean Baudrillard asupra hiper-realului, ca model al unei realităţi cu care legăturile au fost tăiate şi pe care modelul a ajuns s-o înlocuiască. Există totuşi o diferenţă fundamentală[77] între concepţia asupra hiper-realului promovată de Jean Baudrillard şi poziţia pe care o are Donna Haraway faţă de acesta. Această diferenţă, crede Istvan Csicsery-Ronay Jr., constă în gradul de instaurare a hiper-realului. Dacă pentru Donna Haraway acest proces mai prezintă o oarecare fluiditate, pentru Jean Baudrillard condiţia hiper-realităţii a fost deja actualizată de către literatura science fiction[78].

Impactul relaţiilor sociale cu noile tehnologii ale informaticii n-a condus, cu toate acestea, la crearea unor locuri privilegiate pentru genul feminin în raport cu cel masculin, altele decât în societăţile tradiţionale. Dacă astfel de privilegii n-au fost dobândite, crede Donna Haraway, s-a creat totuşi premisa unei identităţi contradictorii, mai puţin vulnerabile, cea a *cyborg*-ului[79], identitate adoptată de mişcarea feministă ca o posibilă strategie în faţa agresivităţii puterii masculine. Înţeleasă ca o metaforă, imaginea *cyborg*-ului, preluată din literatura science fiction, se concretizează în unica cale de supravieţuire, pe care mişcarea socialist-feministă o acordă femeii, în noua lume a circuitelor integrate, o lume puternic tehnologizată şi asexuată şi, din această cauză, mai "democratică" din punct de vedere sexual, cu cei care o populează. Mitul *cyborg*-ului, "a myth of political identity"[80] este analizat de Donna Haraway în textele

---

[76] Donna Haraway, op.cit., p. 165.
[77] Istvan Csicsery-Ronay Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, art.cit., p. 394.
[78] *Ibidem.*
[79] Donna Haraway, op.cit., p. 170.
[80] *Ibidem,* p. 173.

câtorva autori de science fiction, cum ar fi: Joanna Rus, Samuel R. Delany, John Varley, James Tiptree Jr., Octavia Butler, Monique Witting şi Vonda McIntyre.

În această ultimă parte a capitolului, evaluarea făcută de Donna Haraway imaginii *cyborg*-ului, cu trimiterile necesare la textele de science fiction în care acesta apare, rămâne în continuare în zona ideologic-politică, al cărei ton îl adoptase de la începutul demersului său. Ceea ce este, însă, paradoxal şi, ni se pare demn de a fi remarcat, e un artificiu de concepţie mai puţin obişnuit în practica discursului. Donna Haraway nu utilizează în mod obişnuit o grilă de interpretare, aşa cum o fac de obicei majoritatea studiilor critice, şi nici nu adoptă ca metodologie grila ideologico-politică, în vogă, a identităţii *cyborg*-ului, ca imagine semnificativă a science fiction-ului actual. Dimpotrivă, Donna Haraway construieşte o adevărată ideologie a subiectivităţii şi, ca orice ideologie, are şi un pronunţat caracter politic, utilizând, într-o manieră mai puţin obişnuită, o construcţie, deocamdată, ficţională, *cyborg*-ul, ca argument concludent într-o dezbatere asupra identităţii, pentru care literatura science fiction serveşte doar ca pretext. Nu trebuie, însă, uitată premisa de la care pleacă Donna Haraway în demersul său, şi anume, aceea a absenţei unei graniţe reale între literatura science fiction şi realitatea socială: "the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion"[81].

În acest caz, al unei lumi devenită ficţiune, *cyborg*-ul, la rândul său, este atât un produs al literaturii science fiction, dar şi o "creatură" apărută în interiorul relaţiilor sociale, de asemenea, ficţionalizate: "A Cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction."[82] Pentru Istvan Csicsery-Ronay Jr., *cyborg*-ul, a cărei identitate încearcă s-o contureze Donna Haraway, este un fel de "state-of-the-art theoretical construction: simultaneously object and subject, without gender, without species, without 'kingdom' even, and hence free of the conventional dialectics or narratives of power".[83] Fără să elaboreze, prin această viziune a relaţiilor sociale emancipate de impactul tehnologiilor de vârf, o utopie, în sensul strict al cuvântului, originalitatea Donnei Haraway în contextul teoriei critice de science fiction ar consta, în

[81] Donna Haraway, op.cit., p. 149.
[82] *Ibidem*, p. 149.
[83] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, art.cit., p. 396.

opinia lui Istvan Csicsery-Ronay Jr., tocmai în imaginarea utopiei ca o mişcare "through the heart of dystopia".[84]

Textul Donnei Haraway, publicat în versiunea finală[85] sub forma unui capitol din volumul *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, nu este în mod necesar un program politic şi ideologic al mişcării de emancipare feministă. În acelaşi timp, identitatea *cyborg*-ului, conturată în acest text nu s-a dovedit a fi operaţiunea unei înaintări a liniei utopice prin "inima" distopiei. Am putea afirma că este, mai degrabă, un text postmodern, dublu codificat, şi, din această cauză, contradictoriu, contestând tocmai ceea ce legitimează, adică o identitate ficţională într-o reţea de relaţii sociale, într-o manieră voit "ironică" şi "blasfematorie". Imaginea *cyborg*-ului este în acelaşi timp un pretext pentru o critică a oricărei viziuni unilaterale asupra problematicii identităţii de rasă, de sex sau de specie, dar şi un context în care aceste viziuni totalizatoare îşi pierd consistenţa, declanşând noi politici de frontiere ce se cer reconfigurate.

După cum afirmă şi Donna Haraway în final, tot ceea ce ţine de imaginarul cyborg-ului conturează cele două argumente de construcţie ale eseului său, refuzul unei teorii totalizatoare, pe de-o parte, şi reconceptualizarea graniţelor în interiorul existenţei umane, pe de altă parte: "first, the production of universal, totalizing theory is a major mistake that misses most of reality, probably always, but certainly now; and second, taking responsibility for the social relations of science and technology means refusing an anti-science metaphysics, a demonology of technology, and so means embracing the skilful task of reconstructing the boundaries of daily life, in partial connection with others, in communication with all of our parts".[86]

Şi tot într-o manieră postmodernă, Donna Haraway îşi încheie eseul, ironic şi parodic, totodată, "I would rather be a cyborg than a goddess"[87], lăsând sub semnul întrebării motivul acestei opţiuni.

[84] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, art.cit., p. 397.
[85] O primă versiune a textului, sub titlul *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*, a fost publicată în *Socialist Review*, 1985, pp. 65-107.
[86] Donna Haraway, op.cit., p. 181.
[87] *Ibidem*.

2.3. Fredric Jameson

> "My modest recommendation was simply that we use the Utopian visions we are capable of projecting today in order to explore the structural limits of such imaginings, in order to get a better sense of what it is about the future that we are unwilling or unable to imagine".[88]
>
> (Fredric Jameson)

În domeniul socialului, Jean Baudrillard încearcă să explice influenţa culturii de masă şi a tehnologiilor producătoare de imagini prin dezvoltarea în postmodernitate a sistemului economic de tip capitalist, orientat pe o nouă valoare de schimb, imaginea, ca cea mai sofisticată formă de marfă într-o "economie politică a semnului"[89]. Pornind, oarecum de la "surse comune"[90], şi Fredric Jameson în binecunoscuta sa lucrare, *Postmodernism: or the Cultural Logic of Late Capitalism*, publicată în 1991, în încercarea de a explicita contextul actual al "capitalismului târziu" recunoaşte asimilarea, fără a presupune alte raporturi, în afara celui de egalitate, a domeniului cultural cu cel socio-economic. "Culturalul" şi "economicul", consideră Jameson, sunt doi termeni care "collapse back into one another and say the same thing"[91], fapt ce determină în sistemul productivist al noilor relaţii de schimb, antrenate în postmodernitate, o "eclipsare" a distincţiei dintre bază şi suprastructură.

Această viziune care substituie mărci ale sferei culturalului unor mărci din sfera socio-economicului, viziune caracteristică şi pentru Lyotard, se datorează, crede Linda Hutcheon, lipsei unei distincţii mai clare între doi termeni care creează adeseori confuzie în dezbaterile actuale, este vorba de postmodernitate şi postmodernism[92], dar care, în fond, desemnează realităţi diferite, aflate într-o permanentă interacţiune, realitatea socio-economică, pe de-o parte, şi cea culturală, pe de altă parte. Preocupat mai degrabă de logica interioară a periodizării culturale propuse, decât de clarificarea

[88] Fredric Jameson*, Comments*, în *Utopian Studies*, Spring, 1998, p. 74.
[89] Jean Baudrillard, *Mirror of Production*, St.Louis: Telos Press, 1975, p. 121.
[90] Steven Connor, op.cit., p. 73.
[91] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalist*, op.cit., p. xxi.
[92] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, op.cit., pp. 30-31.

semantică a termenilor, Jameson porneşte de la teza binecunoscută a lui Ernest Mandel, şi anume, teza salturilor economice ca rezultat al dezvoltării tehnice. Astfel, dezvoltării economice capitaliste îi corespund trei revoluţii de natură tehnică, ce s-au succedat în timp, revoluţia mecanică, concretizată în motorul cu aburi, revoluţia electrică sau a motorului cu combustie şi, în final, cea electrică şi nucleară. Jameson consemnează, la rândul său, trei faze în dezvoltarea „culturală"[93], care se caracterizează prin trăsăturile economice definitorii pentru cele trei faze ale capitalismului. În faza postmodernă sau cea a capitalismului târziu, ca o consecinţă a fenomenului globalizării şi a dezvoltării mijloacelor de comunicare în masă, sfera economică invadează şi supune până la contaminare sfera culturală, preluându-i funcţiile.

După cum observă şi Steven Connor, ajungând la acest punct al viziunii, Jameson se confruntă cu o "contradicţie neexprimată"[94] ce vizează o situaţie fără ieşire. Etapa capitalismului târziu corespunde cu colapsul definitiv al culturalului în economic, fără a se putea în mod necesar presupune germenii unei evoluţii viitoare sau vreo soluţie la criza prelungită a semnificaţiilor.

Interesul lui Fredric Jameson nu este acela de a rezolva criza paradigmei moderne pe fondul căreia şi-a făcut loc noua paradigmă postmodernă, cu toate contradicţiile inerente unei asemenea modificări, şi nici nu intenţionează o critică sociologică a culturii postmoderne pe care se străduieşte s-o perceapă în toată complexitatea ei. Problema, căreia Fredric Jameson încearcă să-i găsească o soluţie, derivă din încercarea metodologică de convertire a unei reprezentări din domeniul socio-economicului, "the world space of multinational capital"[95], într-o formulare paradigmatică pentru teoria şi practica postmodernă care să explice evoluţia formelor de artă postmodernă. Dacă este sau nu convingătoare[96] argumentaţia acestei soluţii este mai puţin relevant pentru studiul de faţă, cu atât mai mult cu cât producţiile culturale analizate de Jameson provin din arhitectură, film, video, ficţiune postmodernă şi, în afara unei contextualizări concrete a operei lui William Gibson la

[93] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, pp. 36-37.
[94] Steven Connor, op.cit., p. 67.
[95] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, p. 52.
[96] Vezi poziţia lui Steven Connor, op.cit., pp. 68-69.

postmodernism, fenomenul science fiction nu beneficiază aici de o atenţie deosebită din partea criticului. Se vor face scurte trimiteri la opera Ursulei LeGuinn, în contextul relansării în anii '60 a utopiei, la modelul cultural american din anii '50, reflectat în *Time Out of Joint* (1959), a lui Philip K.Dick, de asemenea şi câteva remarci asupra unor intervenţii critice ale lui Samuel R.Delany, vizând *Voices of Time* de Ballard, precum şi filmele *Road Warrior* şi *Blade Runner*.

Având, însă, în vedere modul explicit în care Fredric Jameson a circumscris postmodernismul şi ficţiunea cyberpunk, considerând-o "the supreme literary expression of if not postmodernism, then of late capitalism itself"[97], se poate afirma că această poziţie privilegiată dobândită de science fiction nu este rezultatul unei afirmaţii de circumstanţă, ci al unei viziuni critice care se străduieşte să ia în consideraţie orice fenomen cultural simptomatic pentru înţelegerea paradigmei postmoderne. Analizând în timp formarea unei conştiinţe istorice în societăţile umane, Fredric Jameson alătură în capitolul 9 al lucrării sale, *Nostalgia for the Present*, dezvoltarea romanului istoric cu cea a literaturii science fiction. Dacă romanul istoric este, la sfârşitul secolului al XVIII-lea şi la începutul secolului al XIX-lea, expresia formării unei conştiinţe a istoricităţii, ca rezultat al constituirii, în urma revoluţiilor moderne, a conştiinţelor naţionale, fenomenul science fiction corespunde "to the waning or blockage of that historicity, and particularly in our time (in the postmodern era), to its crisis and paralysis, its enfeeblement and repression"[98]. Această concepţie asupra istoricităţii este similară, consideră Istvan Csicsery-Ronay Jr., cu cea a lui Lukacs vizând sfârşitul perioadei realismului critic[99]. În esenţă însă, viziunea pe care o sugerează Jamenson asupra fenomenului science fiction, ca "machine for producing images for the blockage of historical consciousness" este una critică, chiar "negativă", după cum constată şi Istvan Csicsery-Ronay Jr.[100].

În mod limpede, Fredric Jameson nu este un partizan al literaturii science fiction şi, dacă nu face apologia genului, nici nu-l respinge în mod categoric, poziţia sa fiind mai degrabă neutră, dar în mod evident, critică.

[97] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, op.cit., p. 419.
[98] *Ibidem,* p. 284.
[99] Istvan Csicsery-Ronay Jr., *Postmodern Tehnoculture, or The Gordian Knot Revisited*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 19, Part. 3, November 1992, pp. 405-406.
[100] *Ibidem,* p. 406.

Fără a se constitui într-un grupaj compact de texte, intervenţiile lui Fredric Jameson încearcă să expliciteze paradigmatic fenomenul science fiction, ca manifestare simptomatică a diferitelor tipuri de societate în raport cu sfera economică şi cu cea culturală. De aici şi interesul manifestat de Jameson pentru utopie, ca expresie a unei dispoziţii inerente conştiinţei umane de a elabora utopii alternative oricărui tip de societate, fie aceasta represivă sau nu. Preocupată la rândul său de utopie, literatura science fiction experimentează această potenţialitate a narativităţii de a elabora variaţii ale universului dat, empiric, fie prin antrenarea unei noi dimensiuni spaţiale şi temporale, care conduc spre alte lumi, decât cea pământeană, fie prin sustragerea de sub condiţionarea oricăror determinări de natură fizică. Două dintre operele Ursulei LeGuin, *The Left Hand of Darknees* şi *The Dispossessed*, reprezentau un bun pretext pentru Fredric Jameson de a analiza discursul utopic şi implicaţiile ideologice ale acestuia[101]. Astfel, utopia apare, în opera Ursulei Le Guin, ca o lume eliberată mai ales de multiplele determinări socio-politice, dând expresie liberei exprimări individuale, indiferent de natura acesteia. Interesantă este însă concluzia la care ajunge Fredric Jameson în finalul studiului său, şi anume, aceea că tema ascunsă a operei Ursulei LeGuin nu este în mod direct utopia ci, de fapt, incapacitatea individului de a o concepe[102].

Conceptul de utopie va fi reluat de Fredric Jameson într-un alt studiu publicat tot în binecunoscuta *Science Fiction Studies*, *Progress versus Utopia*, în care, discutând textul fraţilor Strugatsky, *Picnic la marginea drumului*, revine la aceeaşi idee a inabilităţii conştiinţei umane de a concepe utopia din cauza unei inerente condiţionări a modului de reprezentare. Este ceea ce Jameson va numi "systemic, cultural and ideological closure of which we are all in one way or another prisoniers"[103], adică acea incapacitate "ontologică" de a concepe societatea ideală, utopia însăşi.

Interesul lui Fredric Jameson pentru utopie rămâne constant în cercetările sale, astfel în *The Seeds of Time*, din 1994, lucrare importantă mai ales pentru încercarea de a înţelege în contextul capitalismului

[101] Fredric Jameson, *World-Reduction in Le Guin: The Emergence of Utopian Narrative*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 2, Part. 3, November 1975.
[102] *Ibidem,* p. 230.
[103] Idem, *Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 9, Part 2, July 1982, p. 153.

multinaţional şi globalizant proliferarea stilurilor culturale, se revine şi asupra conceptului de utopie. Procesul de "world-reduction" în discursul utopic va fi urmat, afirmă Jameson de o nouă încercare de a imagina utopia în alţi termeni, eliberând vechile semnificaţii printr-un proces inevitabil de "reconstruction or Utopian construction"[104]. Într-un limbaj psihanalitic, conchide Fredric Jameson, ar trebui să ne gândim la utopie "as a kind of desiring to desire, a learning to desire, the invention of the desire called Utopia in the first place, along with new rules for the fantasizing or daydreaming of such a thing – a set of narrative protocols with no precedent in our previous literary institutions…"[105].

În cea mai recentă intervenţie a sa vizând fenomenul science fiction, în studiul din 1998, referitor la *Mars Trilogy* a lui Kim Stanley Robinson, Fredric Jameson consideră literatura science fiction ca fiind singura în măsură să discute şi să argumenteze despre utopie, ca o posibilitate şi alternativă la societatea dată. Remarcabil, consideră Jameson, este, în trilogia lui Kim Stanley Robinson, felul "dialogic", în care este reprezentată utopia, având ca suport dramatic obiecţiile ideologice şi rezistenţa la utopie, dar şi nevoia de a satisface impulsurile spre aceasta[106]. Astfel, după cum observă Jameson, într-un alt mod decât utopiile "monologice" tradiţionale, "which needed to dramatize a single Utopian possibility strongly because of its repression from Terran history and political possibility"[107], utopia "dialogică", reprezentată de Kim Stanley Robinson, "includes the stranggle between a whole range of Utopian alternatives, about which it deliberately fails to conclude."[108]

Perspectiva introdusă de Fredric Jameson în studiul utopiei, ca mod de reflectare asupra "incapacităţii umane de a concepe utopia"[109], în pofida abordării "clasice", centrată pe reprezentarea unei societăţii ideale,

[104] Fredric Jameson, *The Seeds of Time*, New York: Columbia University Press, 1994, p. 90.
[105] *Ibidem*.
[106] Idem, *"If I find one good city I will spare the man": Realism and Utopia in Robinson's Mars Trilogy* în *Forthcoming in Estrangement and Cognition in Fiction and Utopian Literature*, Ed. Patrick Parrinder, Liverpool: Liverpool Univesity Press, 1998, p. 27.
[107] *Ibidem.*
[108] *Ibidem.*
[109] Idem, *World-Reduction in Le Guin: The Emergence of Utopian Narrative*, art.cit., p. 230.

a avut un impact deosebit asupra studiilor consacrate utopiei: "Jameson's presentation and reworking of the concept of the utopian impulse has had a tremendous influence on literary studies in North America, particularly as a way of dealing with popular culture from a Marxist perspective."[110]

Demersul analitic al lui Fredric Jameson se desfăşoară pe două paliere semnificative, pe de-o parte, este vizată utopia literară, reprezentată de literatura science fiction în operele analizate ale Ursulei Le Guin sau Kim Stanley Robinson, pe de altă parte, "impulsul utopic" este corelat cu manifestările culturale izvorâte din interiorul postmodernismului. Reprezentativ în acest sens este studiul său din 1988, *Utopianism After the End of Utopia*, inclus iniţial într-un catalog de expoziţie cu sculptură şi fotografie contemporane şi inserat ulterior în binecunoscuta sa lucrare din 1991, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, sub forma unui capitol aparte. Ceea ce Fredric Jameson a numit "the spatial turn", o întoarcere spre dimensiunea spaţială provocată de postmodernism, prezintă consecinţe de percepţie şi în planul utopiei, astfel încât transformările relaţiilor sociale şi ale instituţiilor politice sunt proiectate sub forma unei "vision of place and landscape, including the human body"[111]. O consecinţă relevantă a importanţei pe care Jameson o acordă discursului utopic în contextul paradigmei postmoderne este şi opţiunea pentru utopie ca una dintre cele patru teme ale cărţii sale, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*: "If the postmodernism is the substitute for the sixties and the compensation for their political failure, the question of utopia would seem to be a crucial test of what is left of our capacity to imagine change at all"[112].

În plus, Fredric Jameson va identifica utopia uneia dintre cele patru fundamentale antinomii ale Postmodernismului, analizate în *The Seeds of Time*, timp şi spaţiu, subiect şi obiect, natură şi natura umană, utopie şi realitate. Ideea capacităţii/incapacităţii noastre de a concepe utopia rămâne o constantă a scrierilor teoretice ale lui Jameson despre utopie, idee, care, contextualizată teoriei şi practicii postmoderne şi, dintr-o perspectivă a criticii literare, ar avea consecinţe deosebite şi pentru literatura science fiction.

[110] Peter Fitting, *The Concept of Utopia in the Work of Fredric Jameson*, în *Utopian Studies*, Spring, 1998, pp. 8-9.
[111] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, p. 160.
[112] *Ibidem,* p. xvi.

Dacă utopia revine mereu în studiile teoretice ale lui Fredric Jameson şi, mai mult, se inserează în discursul său asupra postmodernităţii sub forma unei viziuni reprezentative acestuia, mişcarea cyberpunk este înţeleasă, în trimiterile explicite la aceasta, ca o manifestare simptomatică fenomenului globalizării şi al capitalismului multinaţional sau târziu[113]. Din păcate, însă, pentru critica şi teoria science fiction, Fredric Jameson nu dezvoltă prea mult această idee, ce caracterizează dintr-o perspectivă socio-culturală, fenomenul cyberpunk, în studii separate aşa cum a făcut, de pildă, în cazul utopiei, cu referinţe concrete la autori de science fiction şi la operele acestora. Un lucru este, însă, cert pentru concepţia teoretică a lui Fredric Jameson, şi anume, acela că în încercarea sa de a oferi o viziune totalizatoare asupra postmoderni-tăţii, ca fenomen global, şi a postmodernismului, cu formele culturale specifice, ca "produs" al capitalismului târziu, fenomenul science fiction, prin două dintre manifestările sale reprezentative, utopia şi cyberpunk-ul, este un simptom inerent contemporaneităţii. Mai mult decât atât, consideră Istvan Csicsery-Ronay, Jr. recenzând una dintre lucrările lui Fredric Jameson, şi anume, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, fenomenul science fiction devine în opera acestuia "as a rich and powerful symptom of the absolute bad faith of postmodernism"[114]. Maniera în care Fredric Jameson şi-ar fi extins teoria asupra postmodernismului şi în cazul fenomenului cyberpunk rămâne, încă, o problemă deschisă pentru studiile viitoare.

[113] Fredric Jameson, *Postmodernism,or, Cultural Logic of Late Capitalism*, p. 419.
[114] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *Postmodern Technoculture, or The Gordian Knot Revisited*, art.cit., p. 406.

Capitolul III

Evoluţia unei formule hibride. Cyberpunk

1. Schimb de generaţii în science fiction sau despre *umbre în oglindă*

> "The cyberpunks are perhaps the first SF generation to grow up not only within the literary tradition of science fiction but in a truly science-fictional world."[1]
>
> (Bruce Sterling)

În prefaţa ce însoţea, în 1988, antologia de science fiction, *Mirrorshades. The cyberpunk anthology*, o antologie care grupa autori desprinşi din linia clasică a science fiction-ului, Bruce Sterling punea accentul asupra unei direcţii inovatoare căreia i s-au dat la vremea afirmării sale mai multe denumiri (*the Eighties Wave, Radical Hard SF, the Outlaw Technologists, the Neuromantics, the Mirrorshades Group*), "oficializând" în felul acesta o generaţie de scriitori consacraţi sub termenul generic de *cyberpunk*. Diferenţa dintre aceştia şi generaţiile anterioare este aceea că, faţă de pionierii sau clasicii genului, generaţia cyberpunk se afirmă într-o lume în care o serie din previziunile literaturii science fiction, cum ar fi de pildă, călătoria spre lună, staţiile orbitale sau ingineria genetică, pentru a nu aminti decât de cele mai cunoscute, deveneau, din pure speculaţii ficţionale, adevărate cuceriri ale ştiinţei. Este exact ceea ce înţelegea Bruce Sterling printr-o lume devenită science fiction. În acest context opţiunea noii generaţii de autori science fiction nu se mai îndreaptă în mod explicit spre ecuaţia viitorului ce începea să se împlinească în ştiinţă mult mai repede decât ar fi fost prevăzut, ci, mai puţin obişnuit pentru o literatură, prin definiţie, a viitorului, înspre prezent

[1] *Prefaţă* de Bruce Sterling în *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, op.cit., p. xi.

şi spre acea latură a culturii, care abia începea să fie explorată, cultura pop. Adică, aşa după cum încearcă Bruce Sterling să identifice noua mişcare cyberpunk în cultura pop: "in rock video; in the hacker underground; in the jarring street tech of hip-hop and scratch music; in the synthesizer rock of London and Tokyo"[2]. Acest fenomen consideră Bruce Sterling "has a global range; cyberpunk is its literary incarnation."[3]

Printre autorii care apar în antologia lui Bruce Sterling, conturând prin caracteristicile comune ale textelor lor, aşa numita mişcare *cyberpunk*, se numără William Gibson, Tom Maddox, Pat Cadigan, Greg Bear, Lewis Shiner precum şi John Shirley. Înainte, însă, cu doi ani de a publica această antologie cyberpunk, Bruce Sterling mai semnase prefaţa unei antologii de povestiri ale lui William Gibson, *Burning Chrome*. Dintre cele zece povestiri cât cuprindea volumul, trei erau scrise în colaborare cu John Shirley, Bruce Sterling şi, respectiv, Michael Swanwick. În această prefaţă Bruce Sterling salută cu mult entuziasm afirmarea lui William Gibson în literatura science fiction a anilor '80, văzându-l ca pe un adevărat "vestitor": "William Gibson reprezintă însă unul dintre cei mai însemnaţi vestitori ai vremurilor mai bune care vor să vie."[4] Era un entuziasm îndreptăţit, la vremea aceea, de succesul lui *Neuromancer*, un succes care avea să fie un bun exemplu pentru colegii de generaţie ai lui William Gibson, care s-au grăbit să-i împărtăşească concepţiile despre efectele lumii digitale asupra conştiinţei indivizilor şi despre modificările operate la nivelul percepţiei categoriilor spaţio-temporale în funcţie de capacitatea de digitalizare a acestora. Această latură reflexivă asupra contemporaneităţii, expresie a unei perspective mai puţin uzitate asupra prezentului, rezultată din cultura pop şi din diversele forme de sub-cultură, se dovedea a fi în anii '80, pentru scriitorii de science fiction, o adevărată eliberare de sub teroarea unui îngheţ în structuri şi formule poetice ce nu mai convingeau un public, deja educat în lectura textelor science fiction. După cum mărturiseşte Lewis Shiner, într-un interviu acordat lui Larry McCaffery, atunci când prin 1982, Bruce Sterling îi arătase, în manuscris, textele pentru antologia *Burning Chrome*, acestea au fost o adevărată revelaţie, determinâdu-l să recunoască că, prin

[2] *Prefaţă* de Bruce Sterling în *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, op.cit., p. xi.
[3] *Ibidem.*
[4] William Gibson, *Chrome*, *Prefaţă* de Bruce Sterling, trad. de Mihai Dan Pavelescu, Bucureşti: Ed. Fahrenheit, 1998, p. 10.

ineditul lor, se producea o nouă cotitură în normele literare deja uzate ale science fiction-ului. "You actually can make SF interesting again !"[5], i se adresa atunci Lewis Shiner lui Bruce Sterling.

Mişcarea cyberpunk făcea, la vremea apariţiei sale, din literatura science fiction un nou punct de interes, atrăgând nu numai atenţia amatorilor genului, ci şi a unor scriitori situaţi în avangarda literaturii mainstream, cum ar fi Umberto Eco, Thomas Pynchon, Margaret Atwood sau alţii, în căutare de noi formule literare.

Întrebându-se asupra noutăţii cyberpunk-ului faţă de textele clasice de science fiction, Brian McHale consideră că această noutate nu se mai întâmpla ca până atunci, când orice temă nouă, provenită din direcţia speculaţiei ştiinţifice, producea în literatura science fiction o revigorare a motivelor şi, implicit, cucerirea unui public mereu avid de noutate, ci, se petrecea o mutaţie, "a shift of dominance or center of gravity reflected in the combination of components and their relative conspicuousness in cyberpunk texts".[6] Această "modificare de dominantă" se produce, consideră Brian McHale, din două direcţii, pe de-o parte, ca rezultat al unei duble combinatorii de motive specifice, o combinatorie ce are loc la nivelul genului, prin evidenţierea anumitor motive şi a amestecului dintre acestea, "the conspicuousness of certain selected motifs and their foregrounding relative to other motifs from the SF repertoire" şi, pe de altă parte, o combinatorie la nivel textual, "the co-occurrence of certain motifs in the same texts, the solidarity among these motifs, the way they mutually corroborate and reinforce each other to create a motif complex that is distinctive of the cyberpunk wave of SF."[7]

Indiscutabil, la vremea publicării lor, textele cyberpunk reprezentau o adevărată noutate pentru literatura science fiction, nu numai prin reciclajul unor formule literare mai vechi ale genului ci, mai ales, prin faptul că se concentrau asupra dimensiunii spaţiale în defavoarea celei temporale, abandonând o cale sigură pentru scrierile science fiction, şi, anume, cea a construirii de scenarii pentru lumile viitoare. Larry

[5] *Skating Across Cyberpunk's Brave New Worlds: An Interview with Lewis Shinner*, interviu de *Larry McCaffery* în *Critique. Studies in Contemporary Fiction*, Vol. XXXIII, No. 3, Spring 1992, p. 186.
[6] Brian McHale, *Elements of a Poetics of Cyberpunk*, în *Critique. Studies in Contemporary Fiction*, Vol. XXXIII, No. 3, Spring 1992, p. 150.
[7] *Ibidem.*

McCaffery explică maniera în care s-a format generaţia de autori cyberpunk[8], văzută ca o generaţie mai tânără care s-a desprins din mişcarea New Wave şi care a depăşit inhibiţiile mai vechi şi fetişismul tehnologiei avansate, fiind deja familiarizată cu aceasta, o generaţie care citeşte literatura de avangardă mainstream, fiindu-i cunoscuţi autori ca Thomas Pynchon, Ballard, sau Burroughs, dar şi o generaţie pentru care „cultura pop" sau manifestările contra-culturii prezintă un interes special, găsindu-şi aici adevărate teme şi motive de inspiraţie. Cyberpunk-ul a devenit o mişcare semnificativă, mai ales prin contactul său cu postmodernismul, afirmă Larry McCaferry, mai ales datorită abilităţii sale de a prezenta "an intensive, vital, and often darkly humorous vison of the world space of multinational capitalism - and to render this vision both formally (through a style appropriate to its age) and concretely (through the dominant cultural imagery).[9]

Dacă răspunsul la întrebarea ce este cyberpunk-ul presupune o analiză în detaliu, nu atât a textelor considerate, de critică sau de autorii lor, ca aparţinând cyberpunk-ului, cât mai ales a direcţiilor de fertilizare a acestei noi formule science fiction, mai potrivit ar fi, consideră Brian McHale, să se pună întrebarea *cine* sunt cei care scriu în această manieră cyberpunk: "the initial question to be asked about cyberpunk SF is not so much *What is it?* as *Who are the cyberpunks?*"[10] Astfel, Brian McHale îi numeşte pe cei care fac parte din cercul interior al cyberpunk-ului, pe William Gibson, John Shirley, Rudy Ruckker şi Lewis Shiner. În apropierea mişcării se mai află o serie de autori convertiţi la cyberpunk, autori care, de altfel, au şi fost introduşi în antologiile cyberpunk: Greg Bear, Pat Cadigan, Richard Kadrey, Marc Laidlaw, Tom Maddox, Lucius Shepard, Michael Swanwick şi Walter Jon Williams[11].

Aceşti scriitori au reuşit să atragă atenţia asupra textelor lor, fiindcă au demonstrat, prin genul de scriitură pe care îl promovau, că provenienţa acestei noi formule ficţionale nu mai trebuia căutată în sensibilitatea izolată a unui gen literar de periferie, ci era produsul unei culturi căreia îi

[8] Larry McCaffery, *Introduction: The Desert of the Real*, în *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, op.cit., p. 11.
[9] Larry McCaferry, *Introduction: The Desert of the Real* în *Storming the Reality Studio*, op.cit., p. 11.
[10] Brian Mchale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 243.
[11] *Ibidem,* p. 244.

aparţineau atât autorii lor cât şi publicul căruia li se adresau. Reacţia de cataliză căreia îi era supus science fiction-ul era provocată de acţiunea unor agenţi externi, de naturi diferite, şi anume, de natură culturală, estetică şi textual-ontologică, dar care îşi vor coordona efectele în aceeaşi unică direcţie, cyberpunk-ul.

Reţeta de succes a acestei noi formule combina într-o manieră, mai mult decât sugestivă, elemente ale culturii pop, ale culturii străzii, cu viziuni promovate în muzica rock-ului punk, cu strategii ale jocurilor video sau ale celor de calculator, precum şi cu cele mai avansate tehnologii virtuale multimedia. Din acest gen de sub-cultură provin o serie întreagă de practici şi motive pe care cyberpunk-ul le-a inserat cu succes în textele sale. Făcând o referinţă la evoluţia jocurilor video şi a celor de calculator, unul din principalele elemente, de natură fizică, care a pătruns cu forţă în textele cyberpunk este *consola*, instrumentul prin care se manevrează întreaga lume cibernetică, principalul punct de acces înspre lumea virtuală.

Cunoscut este şi faptul că televiziunea a oferit în anii '80-'90 un spaţiu extrem de generos producţiilor de film inspirate din textele science-fiction şi, mai mult, a reuşit, prin construirea, mult perfectată cu ajutorul tehnologiilor virtuale, a unor lumi posibile, să producă o adevărată turnură în viziunea publicului, chiar şi a celui educat, asupra universului în care trăim. Filme, ca *Star Trek* sau *Dosarele X,* sunt cele mai elocvente exemple ale acestui nou succes obţinut în zona imaginaţiei ştiinţifice televizate. Brian Stableford afirmă că, pe lângă această trecere dinspre mediul tipărit al literaturii science fiction înspre cel digitalizat, de televiziune (ceea ce se consideră a fi o treaptă evolutivă înspre cea de-a treia generaţie de science fiction, prima a fost văzută ca fiind generaţia magazinelor sf, cea de-a doua fiind reprezentată de distribuţia sub formă de carte), un rol, deloc de neglijat, având-o şi injectarea masivă de mijloace financiare: "the transition from paperback-based medium to TV-based medium has been correlated with a further injection of money into the genre […]"[12]. Indiferent, însă, de raţiunile acestui succes, formulele alese de posturile de televiziune, dar şi de cinematografie, care ecranizează texte cunoscute din mişcarea cyberpunk, ca *Johnny Mnemonic*

[12] Brian Stableford, *The Third Generation of Genre Science Fiction*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 23, Part 3, November 1996, p. 322.

(1995), de pildă, vor duce la popularizarea, fără precedent, a unui gen literar marginalizat.

În plus, aşa cum s-a arătat deja, şi precum au afirmat unii interpreţi ai fenomenului cyberpunk, autorii acestei noi formule beneficiaseră, la vremea afirmării lor, de o cultură consolidată în ceea ce priveşte noile tendinţe afirmate în literatura, aşa-zis serioasă, mainstream, pe care o frecventau, şi în acelaşi timp, cum procesul de oficializare a fenomenului science fiction aproape se încheiase, îşi formaseră deja o viziune unitară asupra literaturii science fiction, atât în istoricitatea sa cât şi în practica conversiunii permanente a motivelor sale. Este ceea ce afirmă într-un interviu şi William Gibson: “One of the great things about writing science fiction today is that you not only have access to the latest so-called advances in avant-garde literature, but you have access to all the stuff that isn’t fashionable in the broader field of literature”[13]. Marca acestui avantaj de natură estetică, faţă de generaţiile anterioare de science fiction, consistă, după cum s-a mai arătat, într-un puternic efect de cosmetizare stilistică atât în nivelul paradigmatic cât şi în cel sintagmatic al textelor.

Acest proces, de *estetizare* a ficţiunii cyberpunk, se produce în mod concomitent şi oarecum sinergetic cu fenomenul invers, de *dez-estetizare* a literaturii mainstream, care, prin abordarea unor genuri minore, încearcă să se elibereze, sub tutela postmodernismului, de canoanele estetice impuse de întreaga tradiţie literară. Un caz binecunoscut este cel al lui Thomas Pynchon, cu *Gravity’s Rainbow*, sau chiar Umberto Eco, ce utilizează trama poliţistă (*Numele trandafirului*).

În al treilea rând, mişcarea cyberpunk, prin noua viziune asupra graniţelor dintre lumea textului şi tehnologie, creează zone de interferenţă a posibilităţilor lingvistice ale tehnologiei, cel mai elocvent exemplu fiind în acest sens cyberspace-ul, un construct ontologic al trilogiei lui William Gibson. Aceste graniţe nu sunt însă definitive, ele pot fi afirmate şi negate simultan, în măsura în care, pe de-o parte, tehnologia alterează practicile ficţionale curente, promovate de literatura science fiction, şi, pe de altă parte, ficţiunea explorează la rândul ei avatarurile tehnologice, denaturalizându-le. Astfel, mişcarea cyberpunk, având intuiţia faptului că tehnologia computerului este, înainte de toate, o practică semnificantă, care produce şi diseminează semnificaţia, a provocat o ruptură a convenţiilor existente între planul uman şi cel tehnologic, producând, în mod

[13] *Cyberpunk era. (William Gibson interviews),* art.cit. p. 79.

paradoxal, noi raporturi cu realitatea însăşi. La nivel textual, se constată o mutaţie de natură ontologică, dinspre dimensiunea temporală, constanta de bază a ecuaţiei literaturii science fiction, înspre dimensiunea spaţială, care nu mai are însă nimic din vechiul spaţiu al exploratorilor galactici, ci, într-o formulă nouă, este produsul complet al tehnologiei şi poate încăpea într-un cip minuscul.

Fie că este vorba de influenţa culturii de masă, de provocarea limitelor graniţelor ficţionale, sub influenţa postmodernismului, sau de caracterul ontologic al mutaţiei de dominantă sub raport tehnologic, mişcarea cyberpunk se contura în anii ’80 ca o direcţie demnă de remarcat în peisajul fenomenului science fiction. Această mişcare îşi făcea un merit, în primul rând, din orientarea, nu numai a gustului public, consumator al genului, ci şi a unei conştiinţe critice, interesată tot mai mult de posibilitatea elaborării unor noi universuri ficţionale, care nu erau întotdeauna, din punctul de vedere al strategiilor textuale, metodic construite, dar a căror funcţionalitate, în reţeaua virtuală, nu mai putea fi ignorată.

Şi totuşi, la apariţia sa, nu toţi teoreticienii fenomenului science fiction au salutat cu acelaşi interes mişcarea cyberpunk. Darko Suvin, de pildă, într-un interviu din 1989, dar publicat în versiunea engleză abia în 1991, într-un număr al revistei *Science-Fiction Studies*, îşi manifestă îndoiala faţă de mişcarea cyberpunk, întrebându-se, dacă nu cumva, această nouă orientare nu e decât o metodă comercială a autorilor de a-şi vinde textele: “I have some doubts that the label of cyberpunk is more than an invention to help sell texts.”[14] În acelaşi interviu Darko Suvin recunoaşte că William Gibson este un autor bun de science fiction doar că, dezamăgit de apariţia volumului *Mona Lisa Overdrive*, îi vede deja, cariera, pe sfârşite: “[…] Gibson already begins going downhill”[15]. Pe acelaşi ton critic, vehement, Darko Suvin nu se declară de acord cu intenţia criticii de a-i considera pe autorii de texte cyberpunk ca promovatorii unei noi mişcări în science fiction, considerându-i mai degrabă un grup de prieteni, ce se laudă unii pe alţii: “I would be very dubious about calling cyberpunk a real movement or school; it’s more a group of friends praising each other”.[16] În concluzie, afirmă acesta: ”cyberpunk is a pretty direct reflection of the

[14] Horst Pukallus, *An Interview with Darko Suvin: Science Fiction and History, Cyberpunk, Russia…*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 2, July 1991, p. 255.
[15] *Ibidem.*
[16] *Ibidem*, p. 256.

social position, not of our whole society, but of a particular group, which is very intresting and important, but which also has its strong limitations: it's certainly not the point of view of the whole world."[17] Intenţia lui Darko Suvin, de a delimita strict influenţa mişcării cyberpunk doar asupra unui grup restrâns de autori, care nu reprezintă în concepţia sa punctul de vedere al "lumii întregi", afirmaţie pe care promotorii acestei mişcări literare n-au făcut-o, însă, în mod partizan, niciodată, este explicabilă din partea unui clasic al criticii literare science fiction. Având, pe de-o parte, o pregătire tehnică de specialitate, inginerie chimică, şi format, pe de altă parte în spiritul concepţiei literare a lui Georg Lukacs, Darko Suvin se consideră un "materialist"[18] avant la lettre, care nu abdică de la punctul de plecare al omului de ştiinţă, materia. Criticul canadian, de origine sârbă, va rămâne, de asemenea, fidel definiţiei literaturii science fiction, elaborate în lucrările publicate în anii '70, o definiţie clasică, prin justeţea şi obiectivitatea sa, şi punct de referinţă pentru orice studiu privind fenomenul science fiction. În această ordine de idei, atitudinea lui Darko Suvin faţă de mişcarea cyberpunk, care înlocuieşte universul dat, nu cu construcţia posibilă a unor lumi viitoare, ci cu un univers virtual ale cărui coordonate ontologice sunt procesate de un computer, nu poate fi susceptibilă de o critică subiectivă. Această atitudine se înscrie în mod firesc în direcţia criticii literare science fiction care are în vedere, în primul rând, un fenomen literar, căruia critici ca Darko Suvin s-au străduit să-i elaboreze şi să-i aplice o grilă de natură poetică şi, abia în al doilea rând, un fenomen cultural, de masă.

În ceea ce priveşte, însă, mişcarea cyberpunk, nu de puţine ori s-a făcut confuzia, care, în termenii economiei de piaţă, a însemnat, de fapt, o adevărată promovare comercială pentru autorii acestui gen de ficţiune, între ceea ce s-a numit, revoluţia tehnologiei informaţionale şi credinţa autorilor cyberpunk în *virtualizarea* existenţei, ca singură modalitate de a scăpa de convenţiile limitate ale condiţiei umane. Văzută, astfel, ca o mişcare culturală de mare întindere, teoreticienii impactului tehnologic asupra sistemelor sociale au perceput în mişcarea cyberpunk, dincolo de o restrânsă grupare literară, o manifestare actuală a felului în care individul

[17] Horst Pukallus, *An Interview with Darko Suvin: Science Fiction and History, Cyberpunk, Russia…*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 18, Part 2, July 1991, p. 257.
[18] *Ibidem,* p. 253.

se vede constrâns să traverseze linia ontologică care-l separă de nonexistenţa tehnologiei, pe care învaţă să o ia în posesie, utilizând-o în folosul său. Faptul, că tehnologia virtuală explică avansul tehnologic, fără precedent, al ultimelor decenii, şi a deschis individului frontiere de cunoaştere, până nu de mult imposibil de imaginat, nu mai este o noutate pentru nimeni. În acest scenariu, rolul pe care mişcarea cyberpunk îl are, explică Bruce Sterling, este acela de a arăta că nu mai există "graniţe sacre", care să-l protejeze pe om de el însuşi: "there are no sacred boundaries to protect us from ourselves"[19]. Este exact ceea ce fac, în marea lor majoritate, autorii de cyberpunk atunci când se îndreaptă înspre acele zone fără frontiere, în care se poartă confruntarea dintre om şi tehnologie pentru controlul absolut asupra corpului, intelectului şi asupra lumii virtuale.

Succesul pe care l-a dobândit mişcarea cyberpunk într-un timp relativ scurt se datorează şi efectului de extindere pe o scară cât mai largă a tehnologiei informaţionale, ceea ce a dus, după cum au arătat şi teoreticienii postmodernismului, la o omogenizare a populaţiei, într-o comunitate globală, a reţelei comunicaţionale. Pe de altă parte însă, elementul "punk", asociat, la începutul anilor '80, cu noua orientare în science fiction, implica şi o atitudine rebelă faţă de normele sociale existente şi faţă de un mod de a fi, convenţional, al majorităţii, atitudine care a adus mişcării o serie de noi adepţi. Aceasta este maniera în care e văzută mişcarea cyberpunk şi de către Elmer-Dewitt care, într-un articol fără pretenţii de erudiţie, dar simptomatic pentru conturarea oarecum, din afară, a mişcării, combină ceea ce rezultă din abilităţile utilizării computerului cu atitudinea rebelă a adolescenţei faţă de lumea reală[20]. De aici provine, de altfel, şi confuzia care s-a perpetuat în timp între cei care au pornit mişcarea cyberpunk, autori ca William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, Tom Maddox şi Pad Cadigan, şi cei care au urmat-o, fie că este vorba de cei care au scris, mai mult sau mai puţin, în această manieră sau de toţi cei care s-au aventurat să navigheze în dimensiunea virtuală a reţelei. Ca pe un fel de profeţie, anunţă Philip Elmer-Dewitt, viitorul va deveni cyberpunk: "in the long run, we will all be cyberpunks".[21]

[19] Bruce Sterling, *"Cyberpunk in the Nineties"* în *Writing About Cyberpunk*, Edited by Tonya Browling, Austin: Abel's Copies, 1995, p. 2.
[20] Philip Elmer-Dewitt, *Cyberpunk*, în *Time*, 8 Feb., 1993, p. 59.
[21] *Ibidem,* p. 60.

În mod evident, atât opinia lui Darko Suvin care restrânge influenţa mişcării cyberpunk la o grupare limitată de autori, ce nu împărtăşesc nici pe departe un punct de vedere general, unic, în interpretarea fenomenelor sociale, politice şi de evoluţie a tehnologiei, cât şi cea a unui analist al fenomenelor culturale, ca Philip Elmer-Dewitt, care globalizează mişcarea cyberpunk, de-culturalizând-o şi transformând-o într-o reprezentare socială, constituie două atitudini contradictorii, dar, în mod paradoxal, complementare. Pentru a înţelege de unde provine acest efect de complementaritate se poate urmări traiectoria, deloc greu de descris, a acestei mişcări. Detaşându-se de filonul principal al literaturii science fiction, mişcarea cyberpunk refigurează zone de confluenţă, între sfere practic, până atunci, independente una de cealaltă. Aceste confluenţe se manifestă, în primul rând, între *cultura de masă* (*pop culture*) şi sfera socială, în al doilea rând, între sfera socială şi tehnologie şi, în al treilea rând, între tehnologie şi ficţiune. De aceea, o analiză completă a mişcării cyberpunk trebuie să aibă în vedere toate aceste genuri de interacţiuni, deoarece, în caz contrar, riscă să se limiteze la o viziune critică unilaterală. La rândul ei, însă, şi o analiză totalizatoare prezintă un risc, acela de a pierde din vedere tocmai factorul literar, care ar trebui să primeze din punctul de vedere al unei poetici science fiction. În ceea ce urmează vom încerca să evaluăm toate aceste direcţii de problematizare ale mişcării cyberpunk.

1.1. Cultura de masă şi sfera socială

> "The subject matter of Media Studies is the artefacts that influence us every day of our lives: advertising, movies, videotapes, CDs, the Internet and so on. Media Studies gives us a crucial understanding of our world. It should also be a lot of fun."[22]
>
> (Nick Lacey)

Un rol major în popularizarea manifestărilor culturii de masă l-a avut, în mod indiscutabil mass-media, cu toate formele sale de comunicare, atât cele consacrate, ca radioul, televiziunea, cinematografia sau presa scrisă, cât şi cele neconvenţionale, jocurile video sau de calculator, Internetul şi advertising-ul. În zonele culturii majore această

[22] Nick Lacey, *Narrative and Genre. Key Concepts in Media Studies*, Londra: Macmillan Press LTD, 2000, p. 3.

acţiune de fertilizare, cu forme ale culturii de masă, va fi controlată de strategiile şi practicile paradigmei postmoderne, ce acţionează în contrasens faţă de cea modernă, dar îşi va pierde aproape complet direcţiile de dispersie în sfera realităţilor sociale, pe care încearcă să le modeleze sub efectul producerii şi reproducerii repetate a realităţii. Pentru Jean Baudrillard, aşa cum s-a văzut, acest transfer de imagini, până la denaturalizare, dinspre planul cultural spre cel social, poartă semnele unei epoci a simulacrului şi a simulării.

Într-o examinare sociologică a postmodernismului, acesta, ca oricare altă paradigmă culturală, este văzut de Scott Lash ca un "regim al semnificării"[23], care produce şi obiecte culturale. În opinia sa, orice "regim al semnificării" presupune două componente esenţiale: pe de-o parte, o "economie culturală", ce include, (1) relaţii de producţie specifice pentru produsele culturale, (2) condiţii specifice de receptare, (3) un cadru specific de mediere între producţie şi receptare, (4) un mod propriu de răspândire a produselor culturale; şi, pe de altă parte, "un mod de semnificare", adică felul în care produsele culturale depind de relaţia dintre semnificat, semnificant şi referent[24]. Acest set de manifestări complexe, care interacţionează sub impulsul practicii postmoderne, conduce, mai ales, în sfera realităţilor sociale, la elaborarea unor forme culturale ce sunt produse, consumate şi înlocuite în permanenţă cu altele noi. Se poate da, în acest caz, drept exemplu televiziunea. Prin specificul funcţiei sale, acela de a produce imagini şi de a capta în permanenţă noul, cât şi prin caracterul său informativ, televiziunea a avut iniţial rolul de intermediere între producerea formelor culturale şi receptarea acestora. Acest rol, însă, s-a diversificat atunci când au apărut noi forme de organizare a spaţiului artistic şi când banalul ecran de televiziune a pătruns în muzee, însufleţind proiecţiile de artă video. Se poate observa, astfel, cum un mijloc de comunicare se transformă într-o formă de manifestare artistică, pe care o legitimează, dându-i o nouă specificitate.

Sfera relaţiilor sociale ajunge, astfel, sub efectul de fugă al televiziunii, să se comprime, prin suspendarea dimensiunii temporale, într-un spaţiu unic de reproducere a evenimentelor, trăite în direct de marea masă a populaţiei (vezi de exemplu întâmplările tragice, din 11 septembrie 2002, petrecute în New York, pe care le-au receptat, în direct,

[23] Scott Lash, *Sociology of Postmodernism*, London and New York: Routledge, 1990, p. 4.
[24] *Ibidem,* p. 5.

majoritatea populaţiei civilizate a globului). Acest spaţiu de raportare comună la evenimente, din care se suspendă dimensiunea temporalităţii - fusele orare nu mai au, în acest caz, relevanţă - , lasă însă un mare vid de comunicare între participanţii la evenimente, care rămân pasivi unii faţă de alţii pe tot parcursul transmisiei. Un pas în această direcţie, înspre inter-activitatea celor ce populează spaţiul mediatic, l-au făcut, mai întâi, jocurile video şi, în cele din urmă, Internetul. Dacă radioul, televiziunea sau presa scrisă mai reuşesc, prin diversitatea pachetelor de oferte, să stratifice pe o arie mai largă categoriile de consumatori, în funcţie de categoria socială căreia i se adresează, Internetul a declanşat adevăratul proces de globalizare a informaţiei, dar, în acelaşi timp, şi procesul de ocultaţie a raporturilor din sfera socială. Imersiunea în acest spaţiu virtual poate deveni începutul subminării conştiente a subiectului, în favoarea unei identităţi construite, de ocazie, dar uşor adaptabilă la noul mediu. Conectarea la reţea, posibilitatea comunicării la distanţă, fără deplasarea în spaţiul fizic, precum şi avantajul elaborării unor identităţi care să se adapteze oricăror cerinţe, a făcut din Internet una din cele mai populare lumi ale contemporaneităţii, stârnind imaginaţia autorilor cyberpunk.

Se poate observa, aşadar, trecând din zona culturii de masă înspre sfera relaţiilor sociale, derularea procesului de destabilizare şi subminare a frontierelor culturale şi sociale, care, ca un efect de durată, a sugerat o serie dintre premisele paradigmei postmoderne, şi ca efect imediat a constituit principala sursă pentru mişcarea cyberpunk.

1.2. Sfera socială şi tehnologia informaticii

> "Cybernetic epistemology defines knowledge as the existence in a cybernetic system of a *model* of some part of reality as it is perceived by the system. A model is a recursive generator of predictions about the world which allow the cybernetic system to make decisions about its actions".[25]
>
> (*The Cybernetic Manifesto*)

Ca o reacţie în lanţ la modificările survenite în sfera relaţiilor sociale, sub influenţa de-legitimării formelor culturale şi artistice, o

[25] V. Turchin, C. Joslyn, *The Cybernetic Manifesto*, accesibil pe Internet: http://pesomc1.vub.ac.be/MANIFESTO.html .

întreagă industrie a tehnologiilor de vârf a început să coopereze cu producătorii noii culturi a imaginii, ce pare să fi înlocuit, în ultimele decenii, la tot mai multe nivele de semnificare, cultura scrisului. Din acest punct de vedere, tehnicile de reproducere tehnologică devin tot mai sofisticate şi, răspândindu-se pe o scară cât mai largă, oferă posibilităţi de re-înnoire a formelor artistice uzate, din artele tradiţionale. Un exemplu elocvent în acest sens îl constituie orice manifestare artistică care utilizează, în sprijinul creaţiei, proiecţiile video, ecranul computerului sau orice tip de tehnică (cum ar fi genul *video-art* sau muzica electronică).

O consecinţă a proliferării acestor tendinţe artistice, care determină spulberarea spaţiilor convenţionale, o reprezintă marca noului interes pe care practica postmodernă o are pentru orice tip de versiune sub care se prezintă dimensiunea spaţială, fie aceasta şi virtuală. Forma sub care este "spaţializată" circulaţia informaţiei, cu ajutorul tehnologiei, este reţeaua. Acest nou mediu spaţial, imens, se cere, într-un fel sau altul, cartografiat şi, implicit, colonizat în funcţie de intenţiile anumitor grupuri de interese faţă de cerinţele pieţei informaticii. Acest domeniu întins şi fără limite a primit denumirea de *cyberspace*. Nu întâmplător, o serie de texte cyberpunk au ca nucleu narativ tocmai jocurile de putere ale marilor corporaţii, din domeniul informaţiei, care reclamă proprietatea asupra acestui teritoriu virtual, greu de dobândit, dar şi mai greu de păstrat în lipsa competenţelor tehnologice aferente.

Reglementările, care funcţionează în sfera relaţiilor sociale din lumea reală, îşi pierd valabilitatea în spaţiul cibernetic dar, paradoxal, determină emulativ noile coduri şi convenţii constituite şi menţinute pe suportul privilegiilor unor tehnologii cât mai avansate. Ceea ce este însă semnificativ, este faptul că, analizat dintr-o perspectivă filosofică, mediul virtual este o reprezentare a unor procese semiotice combinatorii, aparent infinite, dar depinzând totuşi de elasticitatea programelor care le-au creat şi care le gestionează. Acest spaţiu virtual, elaborat cu ajutorul tehnologiei, nu ajunge să fie, însă, niciodată populat în mod real decât de reprezentări ale unor identităţi care interacţionează în virtutea unor reguli prestabilite. Eliberată de aura transcendentă a sufletului, de constrângerile conştiinţei şi de limitele constituţiei sale fizice, noua identitate, care se aventurează în mediul virtual, se construieşte în permanenţă în strânsă legătură cu capacităţile tehnologice ale sistemului. După cum se exprimă Jean Baudrillard, această traiectorie înspre hiperreal are ca efect "lichidarea oricărei referinţe". Sistemele de semne, pierzând legătura cu

lumea reală, se re-produc în reţelele automatizate, de-naturalizându-se: "It is rather a question of substituting signs of the real for the real itself, that is, an operation to deter every real process by its operational double, a metastable, programmatic, perfect descriptive machine which provides all the signs of the real and shortcircuits all its vicissitudes…".[26]

Aşa cum constată şi Paul Cilliers, comentând teoria lui Baudrillard raportată la problema reprezentării în "sistemele complexe", întrebarea care se pune în contextul relaţiei dintre om şi maşină şi-a modificat, pe parcursul evoluţiei tehnologice, sensul. La începutul erei electronice această întrebare suna în felul următor: *Cum poate fi simulat omul de către maşină? (How do we simulate a human on a machine?)*, pentru ca astăzi întrebarea care se pune să fie: *Ce fel de maşină este acest obiect numit uneori om? (What kind of a machine is this thing sometimes called human?)*[27] În textele autorilor cyberpunk această nouă identitate, situată la mijlocul distanţei dintre om şi maşină, poartă denumirea de *cyborg*.

Pentru unii comentatori ai fenomenului cibernetic, momentul actual, al proliferării, fără precedent, a tehnologiilor informatice, este comparabil cu producerea unei adevărate revoluţii, o revoluţie care se află încă la primele sale stadii. Ceea ce diferenţiază *cyber-revoluţia* de alte revoluţii anterioare, comentează Zianddin Sardar şi Jerome R. Ravetz, editorii volumului *Cyberfutures. Culture and Politics on the Information Superhighway*, este faptul că aceasta are loc, deopotrivă, şi în conştiinţe, eliberându-le: "What differentiates the cyber-revolution from previous revolution is that it is a revolution in consciousness"[28]. Impactul utilizării noilor tehnologii asupra culturii şi societăţii nu mai poate fi negat: "[…] any technology represents a cultural invention, in the sense that technologies bring forth a world; they emerge out of particular cultural conditions and in turn help to create new social and cultural situations"[29]. Efectul unei asemenea revoluţii în conştiinţa individului este unul dintre

[26] Jean Baudrillard, *The Precession of Simulacra*, în *Art after Modernism*, Edited by B. Wallis, New York: New Museum of Contemporary Art, 1984, p. 254.
[27] Paul Cilliers, *Complexity and Postmodernism. Understanding complex systems*, London and New York: Routledge, 1998, p. 85.
[28] *Cyberfutures. Culture and Politics on the Information Superhighway*, Edited by Zianddin Sardar and Jerome R. Ravetz, London: Pluton Press, 1996, p. 7.
[29] Arturo Escobar, *Welcome to Cyberia: Notes on the Anthropology of Cyberculture*, în *Cyberfutures. Culture and Politics on the Information Superhighway*, op.cit., p. 111.

aspectele esenţiale ale raportului individului cu noua lume virtuală, pe care textele cyberpunk vor încearca să-l reflecte.

Felul în care sfera relaţiilor sociale, compromise deja sub efectul subversiv al formelor culturii de masă, interacţionează cu practicile tehnologiei informaticii nu descrie un proces uni-direcţional, ci unul de interferenţă reciprocă, în care, atât de-o parte, cât şi de alta, au loc prefaceri sensibile sub raportul evoluţiei sociale şi tehnologice, în general.

Extrapolând, aşadar, statutul sferei relaţiilor sociale în mediu virtual, dar modelându-l după legi noi de programare, tehnologia informaţională are mai degrabă rolul, pe de-o parte, de a condensa, ca model, universul real în principiile sale de bază, copiindu-le, şi pe de altă parte, de a reproduce acest model la scări de mărime diferite, de fiecare dată antrenând o nouă miză. Demersul înspre ficţionalizarea acestui mediu virtual îl va face mişcarea cyberpunk.

1.3. Tehnologia informaticii şi ficţiunea

> "Cypherpunks write code. We know that someone has to write software to defend privacy, and since we can't get privacy unless we all do, we're going to write it. … We know that software can't be destroyed and that a widely dispersed system can't be shut down."[30]
>
> (*A Cypherpunk's Manifesto*)

Procesul de ficţionalizare a mediului electronic este unul repetitiv, mereu altul, cu identităţi în continuă schimbare şi care se poate auto-declanşa concomitent în mai multe puncte ale reţelei. Fără să reprezinte un fenomen generalizat în mediul virtual, tendinţa de ficţionalizare apare mai ales atunci când se creează un context de comunicare şi singura funcţie activă şi necesară în acest proces este limbajul. Dacă subiectul se construieşte în şi prin limbaj, aşa după cum susţine teoria lacaniană, atunci mediul virtual devine un spaţiu extrem de generos pentru mişcările regresive ale subiectului virtual faţă de cel real.

Acest nou univers, ficţionalizat, consideră Régine Robin, tinde spre o anumită "indiferenţă" faţă de categoriile de adevărat şi fals:

[30] *A Cypherpunk's Manifesto* de Eric Hughes: http://www.activism/cypherpunk/manifesto.html.

"L'environnement informatique crée un univers de fictionnalisation du quotidien: personnages imaginaires, pseudonymie généralisée, expérimentations autofictionnelles même élémentaires sur les pages personnelles, jeux de rôle, dialogues théâtralisée, voire histrioniques, grotesques dans certains environnements, rencontre avec des robots dont les réparties font croire qu'ils sont des êtres humains, tout dans cet univers de la simulation tend vers une *indifférenciation du vrai et du faux*."[31]

Întrebarea pe care şi-o pune Régine Robin şi, pe aceeaşi linie, şi o serie de alţi analişti ai fenomenului, este aceea dacă ne putem imagina tehnologiile informaticii ca pe un nou *dispozitiv de literarizare*.[31] Oricare ar fi forma sub care se prezintă ficţionalizarea în mediul virtual, funcţia ei, asumată, este aceea de a crea o breşă eficientă şi o alternativă extensivă la realitatea dată. Pornindu-se iniţial de la un simplu proces de producere de ficţiuni, de noi reprezentări, se va ajunge, cum tentaţia de acaparare a spaţiului generat de tehnologie este mare, la un proces extins de ficţionalizare a acestuia. Este momentul în care intervin producătorii de texte cyberpunk. Astfel, mediul virtual nu este pentru aceştia un loc în care se elaborează ficţiuni sub o formă sau alta, ci, un plan situat în afara celui real, dar pe care are darul să-l determine şi, implicit, să-l re-construiască, în condiţiile impuse de sistemul cibernetic. Din acest punct de vedere, cyberspace-ul a fost adeseori analizat ca şi concept ficţional, în funcţie de retorica unei tradiţii mistice şi a unor discursuri despre transcendenţă, fapt explicabil prin inferenţele de natură filosofică pe care autorii de cyberpunk le strecoară în textele lor. O astfel de analiză face şi David Porush, într-un eseu publicat într-un binecunoscut volum, dedicat tehnologiilor virtuale: *Virtual Realities and Their Discontents*. Conştient de felul în care consecinţele unei asemenea analize pot să accentueze imagini pre-concepute, fie într-o direcţie pozitivă, fie într-una negativă, vis-à-vis de fenomenul cyberpunk, David Porush păstrează distanţa critică necesară în interpretarea acestuia. Dacă funcţiile cyberspace-ului răspund cel mai bine nevoii de transcendenţă a individului, eliberându-l totodată şi de anumite constrângeri de natură fizică, nu trebuie neglijată nici tendinţa de iraţionalite pe care o implică credinţa în statutul acestuia: "We cannot emigrate to cyberspace until we accept the inherent irrationality of any

---

[31] Régine Robin, *Le texte cyborg*, în *études françaises. [Internet et littérature. Nouveau espaces d'écriture?]*, Vol. 36, No. 2, 2000, pp. 17-18.

[31] *Ibidem,* p. 24.

model that can succeed in fooling our brain into thinking it is an alternative space".[32]

Dincolo de încercările teoriei şi practicii culturale de a defini într-o manieră cât mai convingătoare mediul virtual se manifestă, în orice gen de discurs, care abordează acest subiect, un rest al complexului metafizic pe care conştiinţa umană l-a manifestat întotdeauna faţă de ceea ce se situează dincolo de lumea sensibilă a simţurilor. Pentru Michael Heim, de pildă, cyberspace-ul este mai mult decât o breşă în mediul electronic: "With its virtual environnements and simulated worlds, cyberspace is a metaphysical laboratory, a tool for examining our very sense of reality". [33]

Dacă nu este, din punct de vedere ontologic, o alternativă la realitatea dată, atunci, indiscutabil cyberspace-ul se manifestă, aşa cum a afirmat şi Michael Heim ca un fel de unitate de măsură pentru felul în care individul, confruntat cu mediul virtual, îşi percepe, la urma urmei, propria sa realitate.

Considerată ca o principală componentă în retorica cyberspace-ului, mişcarea cyberpunk a izbutit să atragă atenţia academică asupra sa, consideră Thomas Foster, datorită faptului că a oferit o modalitate de re-orientare a dimensiunii utopice şi a criticii sociale în raport cu teoriile şi cultura postmodernă: "[…] cyberpunk fiction seemed to offer a way to restore both a utopian dimension and a social critique to theories of potmodern culture."[34] Ca expresie a "capitalismului târziu", după cum se exprimă Fredric Jameson, mişcarea cyberpunk a fost, nu întâmplător, în repetate rânduri, asociată în practica şi teoria socială cu criza de conştiinţă indusă de stagnarea culturală, pe de-o parte, şi de efectul masificării informaţiei şi de avansul tehnologiilor de vârf, pe de altă parte. Această perspectivă de examinare distinge mişcarea cyberpunk de celelalte varietăţi de science fiction determinând-o, în acelaşi timp, să se situeze atât în interiorul dezbaterilor privitoare la criza de identitate, proclamată de

---

[32] David Porush, *Hacking the Brainstem: Postmodern Metaphysics and Stephensen's Snow Crash*, în *Virtual Realities and Their Discontentes*, Edited by Robert Markley, Baltimore, MD, and London: Johns Hopkins University Press, 1996, p. 119.

[33] Michael Heim, *The Erotic Ontology of Cyberspace*, în *Cyberspace: First Steps*, Edited by Michael Benedikt, London: MIT Press, 1991, p. 59.

[34] Thomas Foster, *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment (Review)*, în *Contemporary Literature*, Vol. 40., No. 1, Spring 1999, p. 56.

postmodernitate, cât şi să devină parte a criticii sociale, sugerată de natura duplicitară, pe care informaţia o poate dobândi în lumea post-industrială.

În ceea ce priveşte criza de identitate, declarată de postmodernism, sau cum o mai numeşte critica, *self-less-ness*[35], nu trebuie să se producă o confuzie între această indeterminare a subiectului - practica postmodernă provoacă "unitatea şi funcţiile subiectului" nu le neagă[36] - şi proiectul mişcării cyberpunk de a crea "identităţi fluide"[37] în lumea cibernetică. Această problematică diferită a identităţii se reflectă, într-un mod mai evident, în raportul pe care tactica postmodernă îl instituie faţă de un presupus centru, raport sensibil diferit faţă de viziunea cyberpunk. Dacă ficţiunea postmodernă evoluează într-o direcţie, voit, *ex-centrică*[38], ficţiunea cyberpunk desfiinţează, pur şi simplu, orice tip de referinţă. Există însă, dincolo de atitudinea pe care fiecare gen de ficţiune o adoptă faţă de criza identităţii, un punct unic de convergenţă, şi anume, consideră Anne Balsamo, faptul că fiecare individ se găseşte "suspended between the mythologies of technological self-determination and historically specific forms of cultural determination."[39]

Practica şi teoria socială au adoptat, însă, mişcarea cyberpunk ca "produs" al capitalismului târziu, punând-o în ecuaţia modului de producţie al capitalismului de consum[40]. De aici rezultă, consideră Terence Whalen, o contradicţie exprimată în raport cu valoarea pe care mişcarea cyberpunk o atribuie informaţiei în procesul de producere şi de consum al acesteia: "The grimmest cyberpunk is haunted by the suspicion that the information is not merely the socially average form of knowledge, but rather the form taken by capital in the signifying environment. This difference, between meaning as a *humane* consumer good and as a cold instrument of production, is precisely the site where information can

[35] Ihab Hassan, op.cit., p. 169.
[36] Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism*, op.cit., p. 164.
[37] Anne Balsamo, *Signal to Noise*, în *Communication in the Age of Virtual Reality*, op.cit., p. 366.
[38] Linda Hutcheon, *A Poetics of Postmodernism*, op.cit., p. 57.
[39] Anne Balsamo, *Signal to Noise*, în *Communication in the Age of Virtual Reality*, op.cit., p. 366.
[40] Terence Whalen, *The Future of a Commodity: Notes Tpward a Critique of Cyberpunk and the Information Age*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 19, Part 1, March 1992, p. 79.

become a critical concept"[41]. Terence Whalen crede că, în această zonă de percepţie a informaţiei ca şi concept critic, locul în care se confruntă diferenţa de sens la nivelul individului, devenit fie un bun de larg consum, fie un instrument de producţie, mişcarea cyberpunk şi-ar putea stabili un teren fundamental de experimentare a strategiilor sale, din care n-ar putea ieşi fără *să se anihileze* ca gen literar[42].

Dacă, în teoria şi practica socială postmodernă, tehnologia informaţională produce, în funcţie de o anumită scală de evaluare, atât un efect pozitiv de armonizare cu individul, cât şi unul negativ, imposibil de tăgăduit, de alienare, la nivelul discursului se petrece o mutaţie de esenţă, astfel încât funcţiile tehnicii de elaborare a discursului ajung să fie, într-o mare măsură, determinate de mediul cibernetic. Preocuparea ficţiunii cyberpunk pentru strategii şi coduri ale scrisului inspirate din impactul limbajului natural cu cel numeric a situat, la începutul anilor '80, mişcarea cyberpunk în avangarda căutării unor noi tipuri de discursuri. O serie de producători ai textelor postmoderne, preocupaţi la rândul lor de strategia scrisului, îşi îndreaptau atenţia înspre maniere ne-convenţionale de producere a ficţiunii, cu ajutorul tehnologiei, întâlnindu-se astfel în căutările lor cu practica textelor cyberpunk. Există însă o diferenţă majoră a modului în care ficţiunea postmodernă şi ficţiunea cyberpunk se servesc de suportul tehnologic şi-l asimilează.

Schimbarea în modul şi statutul discursului romanesc, observă John Johnston, răspunde noului context cultural şi tehnologic în două direcţii, care interacţionează între ele: "first, through writing strategies that not only register information in all its contradictory semantic aspects but reenact the logic of its proliferation; and second, through a fundamental interest in how that information is received, recorded, and disseminated in relation to new information technologies, on the one hand, and new subjects, on the other"[43]. Dacă ficţiunea modernă, notează John Johnston, a evoluat într-o perioadă a unor mijloace de reproducere şi conservare a informaţiei, izolate în funcţionalitatea lor unul de celălalt (filmul,

[41] Terence Whalen, *The Future of a Commodity: Notes Tpward a Critique of Cyberpunk and the Information Age*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 19, Part 1, March 1992, p. 79.
[42] *Ibidem.*
[43] John Johnston, *American Fiction in the Age of Media Saturation*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1998, p. 13.

fonograful, maşina de scris), ficţiunea actuală se elaborează într-un context tehnologic diferit, susţinut de mass-media, de reţelele de telecomunicaţii globale şi de tehnologiile computerului[44]. Această mutaţie conferă fireşte informaţiei şi mijloacelor mediatice un loc central în strategiile de elaborare a discursului. Accentuarea, pe de-o parte, a rolului informaţiei, a mijloacelor de producere, distribuire şi consum ale acesteia şi, pe de altă parte, a factorului tehnologic în elaborarea discursului face parte din strategiile comune atât ficţiunii postmoderne, inspirate de mediul electronic, cât şi celei cyberpunk. Linia de separare a celor două genuri de ficţiuni se conturează net în momentul în care se explică atitudinea fundamental diferită pe care o au fiecare faţă de calitatea de semnificant a mediului virtual. Pentru ficţiunea postmodernă mediul cibernetic cu tehnologiile sale se manifestă ca un conglomerat, care poate fi descompus în părţi componente şi reaşezat într-un cadru de referinţă nou, producând în permanenţă alte constelaţii de semnificaţii (vezi Umberto Eco, *Pendulul lui Foucault*). Pe de altă parte, practica ficţională postmodernă, atunci când interoghează natura tehnologiilor informaţionale, rolul acestora şi efectul lor asupra individului şi asupra societăţii, în contextul larg al noţiunii de reprezentare, dobândeşte şi un caracter conotat *politic*[45].

Pentru ficţiunea cyberpunk, spaţiul cibernetic funcţionează ca o zonă tampon între componentele tehnologice ale sistemului informaţional şi subiectul care vine în contact cu acestea. Scott Bukatman consideră că ficţiunea cyberpunk reprezintă prin excelenţă "naraţiunea noului mod tehnologic de a fi în lume"[46]. Acest nou gen de raportare a individului la lume, reflectat de avatarele tehnologiei, se îndreaptă invariabil înspre un punct terminus al identităţii, *terminal identity*: "an unmistakably doubled articulation in which we find both the end of the subject and a new subjectivity constructed at the computer station or television screen"[47].

Prin ficţiunea cyberpunk se conturează astfel un *spaţiu de acomodare* la o existenţă, pe zi ce trece, tot mai intens controlată de tehnologie, un garant al existenţei individului prin integrarea sa în sistem.

---

[44] John Johnston, *American Fiction in the Age of Media Saturation*, Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1998, p. 13.
[45] Linda Hutcheon, *Politica Postmodernismului*, op.cit., pp. 6-15.
[46] Scott Bukatman, op.cit., p. 8.
[47] *Ibidem,* p. 9.

2. Cyberpunk: tradiţii literare şi inovaţii. *What makes cyberpunk cyberpunk?*

> "Perhaps we should not regard this movement as a closed literary form, but rather as the site where a number of over determinated discursive practices and cultural concerns were most clearly manifested and explicated"[48].
>
> (Scott Bukatman)

Concepţia lui Scott Bukatman ilustrează un principiu mereu prezent pe parcursul lucrării de faţă, şi anume acela că mişcarea cyberpunk poate fi, pe de-o parte, asociată autorilor de texte inspiraţi de realitatea virtuală, concepută cu ajutorul tehnologiilor cibernetice, şi, pe de altă parte, fără să fie o formă literară "închisă", se manifestă într-o zonă de interferenţă în care practici şi forme culturale diferite converg înspre un punct de interes comun, existenţa în cyberspace. Mişcarea cyberpunk nu reprezintă, aşadar, o mişcare izolată şi exterioară unei tradiţii science fiction, bine consolidată la începutul anilor '80, şi nu e lipsită nici de influenţele inovatoare care provin din sfere culturale diferite, ca ficţiunea postmodernă, pe de-o parte, sau anumite elemente ale culturii de masă, cum ar fi, jocurile electronice, jocurile de calculator sau filmele, pe de altă parte.

În mod interesant, această situaţie particulară a mişcării cyberpunk, în contextul cultural şi literar al anilor '80-'90, constituie însăşi esenţa formulei sale. Prezenţa tradiţiei literare science fiction se regăseşte în mişcarea cyberpunk pe două paliere: în primul rând, la nivel conceptual, de extrapolare a puterii electronice, care implică tradiţia hard science fiction, şi în al doilea rând, la nivel ficţional, prin prelucrarea anumitor teme şi motive specifice, asimilabile dimensiunii virtuale, de exemplu, o nouă viziune chronotopică (*cyberspace*) sau *inteligenţa artificială* (*AI*).

Influenţele particulare venite din direcţia experimentelor textuale ale ficţiunii postmoderne şi din direcţia culturii de masă (jocuri video şi de calculator, filme) vor fi la rândul lor asimilate şi contaminate cu practicile textuale, deja formate ale ficţiunii cyberpunk. În cele ce urmează vom analiza pe larg aceste aspecte.

---

[48] Scott Bukatman, op.cit., p. 137.

2.1. Cyberpunk şi science fiction

> "You were able to move into SF publishing fairly quickly and successfully. Did this have something to do with your having a more sincere appreciation for SF's forms and conventions? Or was it more a matter that these forms and conventions are more complex or flexible, less susceptible of creating writerly "burn out"? Or was it just that the market was easier to break into?"[49]
>
> (Larry McCaffery)

Aceste întrebări, pe care Larry McCaffery i le adresează lui Lewis Shiner, într-un interviu publicat în numărul special al revistei *Critique*, dedicat fenomenului science fiction postmodern, scot în evidenţă caracterul fluctuant al unui gen literar care îşi consolidează succesul pe flexibilitatea unor forme şi convenţii, adaptabile la gustul pieţei. Mai mult ca oricare alt gen literar, ficţiunea science fiction depinde nu atât de instanţa unei autorităţi critice, unanim acceptate, cât mai ales de regimul imprevizibil a doi factori care pot să consolideze, dar şi, dimpotrivă, să desfiinţeze practica sa literară. Unul din factori îl reprezintă dovada capacităţii fenomenului science fiction de a se situa mereu înaintea celor mai noi teorii în ştiinţă şi tehnologie, capacitate conţinută în acel *novum*, invocat de Darko Suvin, şi un al doilea factor îl întruchipează preocuparea autorilor de a fi constant în atenţia consumatorilor genului. Primul factor este de natură poetică şi ţine de evoluţia formelor într-un gen literar, aflat mereu în schimbare, iar cel de-al doilea este de natură economică şi are în vedere caracterul comercial al genului. Aceşti doi factori conturează, de altfel, şi istoria genului. Vom urmări în continuare evoluţia a două dintre temele cele mai cunoscute şi mai frecvent întâlnite în literatura science fiction: viziunea timp-spaţiu şi inteligenţa artificială (robot/cyborg).

---

[49] Larry McCaffery, *Skating Across Cyberpunk's Brave New Worlds: An Interview with Lewis Shiner*, art.cit., p. 185.

2.2. Viziunea spaţiu-timp

> "De ce mi-au trebuit încă şapte ani pentru formularea teoriei generale a relativităţii? Motivul principal rezidă în faptul că nu este aşa de uşor să te eliberezi de concepţia că coordonatelor trebuie să li se acorde o semnificaţie metrică nemijlocită."[50]
>
> (Albert Einstein)

În această mărturisire Albert Einstein recunoaşte dificultatea cu care educaţia sa ştiinţifică trebuia să renunţe la o tradiţie a fizicii, în care conceptele de spaţiu şi timp erau percepute într-o manieră absolută, şi să se angajeze pe o direcţie care punea capăt acestei concepţii, introducând în plus şi ideea unui timp şi spaţiu care nu sunt complet inseparabile, ci formează o categorie numită spaţiu-timp. În teoria generală a relativităţii, elementele fizice – spaţiul, timpul, materia, energia, gravitaţia, energia - nu mai sunt concepute separat sau izolat, aşa cum le percepea mecanica newtoniană, ci într-o interdependenţă continuă, afectându-se reciproc. Această viziune asupra lumii, conturată, în primele decenii ale secolului al XX-lea, de mai multe discipline ale fizicii (mecanica cuantică, astronomia, cosmologia), va avea o influenţă firească şi asupra felului în care gândirea umanistă îşi va reconfigura, în funcţie de această nouă ordine a cunoaşterii, concepţia despre lume.

La nivelul psihologiei se reflectă, de pildă, pornind de la cercetările lui Lacan, o modificare a felului de percepţie a cauzelor care duc la rupturile de natură psihică, şi care nu vor mai fi puse pe seama unor implicaţii izolate, ci vor fi confirmate de un proces complex şi permanent al dinamicii eului. De asemenea, în filosofie, noţiunile absolute care făceau obiectul fizicii clasice îşi vor pierde caracterul absolutist transformându-se în noţiuni ale formelor reprezentării şi discursului (Michel Foucault).

În practica şi teoria literară, confruntarea dintre o viziune poetică de tip mimetic şi una non-referenţială asupra lumii, face ca acest gen de modificări la nivel conceptual să aibă loc mult mai târziu decât în cazul altor discipline, şi se petrec abia atunci când se poate vorbi de trecerea, aşa cum constată Ihab Hassan, de la paradigma modernă la cea

---

[50] Albert Einstein, *Cum văd eu lumea. Teoria relativităţii pe înţelesul tuturor*, trad. de M. Flonta, I. Pârvu, D. Stoianovici, Bucureşti: Ed. Humanitas, 1996, p. 181.

postmodernă. Modificările de percepţie a lumii au loc atât în modul de concepere a textului literar, văzut în "vârsta" postmodernă, ca un produs al unei culturii a *indeterminării* şi a *imanenţei*[51], cât şi la nivelul teoriei literare, care va declanşa interpretarea textului literar nu prin prisma unor adevăruri fundamentale, ci deconstruindu-l (vezi teoriile post-structuraliste).

Dacă pentru practica ficţională, în genere, modul de concepere a lumii, corespunzând unei paradigme ştiinţifice comune, care se manifestă într-o anumită perioadă de timp, se reflectă, mai ales, în planul conceptual de elaborare a naraţiunii, fără a avea însă consecinţe importante în mecanismul evenimentelor, cu totul altfel vor sta lucrurile cu literatura science fiction. Având în vedere tocmai replica ficţională pe care acest gen marginal, situat la confluenţa dintre imaginarul ştiinţific şi imaginarul literar, o presupune în permanenţă la impunerea noilor teorii ştiinţifice şi la experimentarea inovaţiilor de natură tehnică, se poate urmări, de-a lungul timpului, interesul nemărginit din partea autorilor de science fiction pentru depăşirea oricăror bariere impuse de cunoaştere. La această încercare de transcendere a acestor bariere se poate raporta critic şi evoluţia genului.

Urmărind modul în care spaţiul şi timpul au fost percepute de literatura science fiction, ca fiind esenţiale în elaborarea unor universuri posibile, şi, raportate la anumite aplicaţii practice ce decurg de aici (călătoria în timp şi spaţiu), se pot constata trei stadii de evoluţie, ce se sincronizează cu paradigma teoriilor ştiinţifice de la care s-au inspirat:

1. *etapa mecanică*: spaţiul şi timpul, ca puncte de referinţă absolute, mărimi fixe, existenţa unui observator absolut;
2. *etapa cuantică*: spaţiul şi timpul sunt mărimi relative, dinamice, fiecare observator are propria măsură asupra timpului;
3. *etapa bio-electronică*: spaţiul şi timpul sunt mărimi virtuale, extensibile, cyborg.

Etapa mecanică coincide pentru literatura science fiction cu perioada de început a genului, perioadă în care speculaţiile ştiinţifice pe tema spaţiului şi timpului se conturau în jurul temei călătoriei în timp şi spaţiu. Acest gen de călătorie presupune întotdeaua pe cineva care prin anumite artificii de inginerie temporală sau de inginerie biologică reuşeşte să sară peste barierele impuse condiţiei umane de limitele spaţio-

[51] Ihab Hassan, op. cit., pp. 55-63.

temporale. Ceea ce este de ramarcat, în aceste cazuri, este faptul că sensul timpului rămâne întotdeauna neschimbat, viziunea asupra spaţiului şi timpului este tot cea a mecanicii newtoniene, adică aceea a unei ireversibilităţi a timpului care curge invariabil dinspre trecut spre viitor. Astfel călătoria în timp se va face, fie spre un viitor mai mult sau mai puţin îndepărtat al omenirii, fie înspre trecut, în scopul reevaluării anumitor evenimente istorice. Opera care ilustrează cel mai bine, în maniera literaturii science fiction, acest model mecanicist asupra lumii, este cea a lui H.G. Wells.

Apărut în 1895, romanul lui H.G. Wells, *The Time Machine*, nu este, aşa cum demonstrează cu o suită de argumente solide şi Ion Hobana[52], deloc străin de efervescenţa ideilor ştiinţifice din domeniul fizicii care circulau în epocă şi care prefigurau revoluţia teoriei relativităţii. Ion Hobana consideră că Wells anticipa[53] prin acest roman al său chiar conceptul de relativitate. Într-adevăr, chiar la începutul romanului, Exploratorul timpului, încercând să explice oaspeţilor săi principiul conform căruia este posibilă o călătorie în timp, introduce o a patra dimensiune, care se alătură celor trei, acceptate, ale spaţiului, dimensiunea timpului: "Există, în realitate, patru dimensiuni: trei pe care le numim cele trei planuri ale Spaţiului, şi o a patra – Timpul. Există, totuşi, şi tendinţa de a stabili o distincţie artificială între primele trei dimensiuni şi ultima, deoarece, din întâmplare, conştiinţa noastră se mişcă cu intermitenţă de-a lungul ultimei dimensiuni într-o singură direcţie, de la începutul până la sfârşitul vieţii."[54] În regim speculativ se poate într-adevăr afirma că H.G. Wells are viziunea relativităţii înainte ca aceasta să fi fost teoretizată ştiinţific de către Einstein[55], lucru, de altfel, deloc surprinzător având în vedere faptul că exista deja în literatura fantastică de sorginte romantică o adevărată tradiţie a deplasărilor în timp şi spaţiu[56], conform principiului relativizării acestora.

[52] Ion Hobana, *Un englez neliniştit. H.G. Wells şi universul SF*, Bucureşti: Ed. Fahrenheit, 1996, pp. 44-48.
[53] *Ibidem,* p. 47.
[54] H.G. Wells, *Maşina Timpului. Războiul lumilor*, trad. de Mihu Dragomir şi C. Vonghizaş, Bucureşti – Chişinău: Ed. David - Litera, 1997, p. 9.
[55] Comunicarea elaborată asupra relativităţii va fi prezentată de către Albert Einstein în faţa Academiei din Berlin, în 8 februarie 1917, sub titlul, *Kosmologische Betrachtungen zur allgemeine Relativitätstheorie.*
[56] Vezi şi viziunea eminesciană a spaţiului şi a timpului în *Sărmanul Dionis*.

Şi totuşi, acestei idei revoluţionare a relativităţii din plan speculativ, H.G. Wells îi caută confirmări experimentale care să se sprijine, în cele din urmă, tot pe autoritatea mecanicii cereşti, fapt care îl situează pe scriitorul britanic încă în perimetrul gândirii newtoniene. Maşina de călătorit prin timp, construită de către Explorator, funcţionează după un mecanism simplu şi presupune doar o manetă care dă direcţia timpului, apăsată înainte *merge* înspre viitor, iar înapoi ar *aluneca* înspre trecut. Alte detalii tehnice de funcţionare a acestei manete nu există, doar amănuntul conform căruia, pe direcţia timpului aleasă, există o scală de mărime pe care cadranele înregistrează zilele, miile de zile, milioanele de zile şi miile de milioane[57]. Aceasta este o dovadă în plus a faptului că timpul are o direcţie unică, evolutivă; în acest roman al lui Wells direcţia aleasă de Explorator este viitorul. După un scurt popas într-un viitor îndepărtat al omenirii, în care trăsăturile rasei umane sunt mult estompate, călătoria se va continua până aproape de stingerea oricărei urme de viaţă pe Pământ, soarele pierzându-şi din energia şi puterea sa. Acest moment descris de Wells este încărcat de poeticitate, viziunea eschatologică asupra sfârşitului lumii, surprins în timpul unei eclipse, este exprimată într-o suită de imagini desprinse parcă din poetica romantică: "Întunericul creştea văzând cu ochii, un vânt rece a început să bată în rafale, dinspre răsărit, şi vârtejul de fulgi albi din aer s-a înteţit. Din largul mării se auzeau clipociri şi clopote. În afară de aceste sunete lipsite de viaţă, lumea era tăcută. […] Pe măsură ce întunericul devenea mai dens, fulgii învolburaţi erau tot mai abundenţi, dansându-mi prin faţa ochilor: frigul din aer era tot mai intens. În cele din urmă, unul câte unul, repede, unul după altul, vârfurile albe ale dealurilor îndepărtate au dispărut în beznă. Briza s-a transformat într-un vânt ce vuia cu putere. Am văzut cum umbra neagră din centrul eclipsei înainta repede înspre mine. În clipa următoare nu se mai vedeau decât stelele palide. Restul nu era decât un întuneric de nepătruns. Cerul era absolut negru."[58]

Cuprins de groaza şi răul de moarte Exploratorul coboară din maşină pentru a-şi trage suflul şi a putea rezista călătoriei de întoarcere, dar, înspăimântat pentru o clipă de ceea ce vede că se deplasa prin mare, revine grabnic în *şa* şi trage maneta în sens invers, spre trecut. Ca într-un film, derulat cu viteză mare înapoi, Exploratorului îi trec pe dinainte toate

[57] H.G. Wells, op.cit., p. 94.
[58] *Ibidem,* p. 98.

evenimentele fizice înregistrate la scară planetară, succesiunea zilelor şi nopţilor, fluctuaţia fluxului şi refluxului, toate desfăşurate în sens invers, până la momentul zero, considerat, în valoare absolută, timpul de plecare. Intervalul absenţei Exploratorului din lumea sa este măsurat de ceasornicul din laboratorul său, pe tot parcursul călătoriei sale singurul timp la care se raportează acesta este propriul său timp, timpul biologic, având ca şi cadru de referinţă existenţa sa proprie.

Modificările de natură spaţială nu sunt nici ele spectaculoase, şi se înscriu firesc în viziunea construită de Wells asupra evoluţiei lumii vii; Exploratorul şi maşina sa nu părăsesc nici o clipă globul terestru. Personajul lui Wells nu se îndepărtează aşadar de limitele spaţiului cunoscut, formele de relief şi caracteristicile suprafaţei terestre sunt păstrate chiar şi în descrierea imaginii eschatologice a pământului. La un moment dat bogăţia exuberantă a naturii este comparată cu valea Tamisei, familiară scriitorului.

Dincolo însă de viziunea anticipativă asupra teoriei relativităţii, speculaţie care îndeplineşte în ficţiune rolul unui argument de natură secundară şi care face posibilă călătoria în viitor şi revenirea în timpul dat pentru a mărturisi despre soarta omenirii, romanul lui H.G. Wells a fost văzut de către contemporani, dar şi de către istoricii literari ai genului, ca având un pronunţat caracter polemic, critic şi anti-utopic, fiind o expresie a propriei sale concepţii sociale asupra umanităţii. Călătorind mult în viitor, Exploratorul timpului se confruntă cu imaginea rasei umane divizate în două specii, *Eloii* şi *Morlocii*: cei dintâi, trăind la suprafaţă, sunt văzuţi sub trăsăturile lipsite de vigoare ale omului, de statura unor copii firavi şi vorbind o limbă cu o sintaxă extrem de rudimentară; cei din urmă, fiinţe ale subteranei, adaptaţi la întuneric, nu ies la suprafaţă decât noaptea, pentru a vâna. Neavând pe nimeni în preajmă care să-i explice modul în care sunt organizate cele două societăţi ale urmaşilor din viitor ai omului, a fiinţelor pământene şi a celor sub-pământene, Exploratorul timpului trage concluzii pripite, elaborând o teorie socială bazată pe raportul relaţiilor de producţie capitaliste din vremea sa, adică pe diferenţa socială şi economică dintre cei ce deţin controlul capitalului şi cei care muncesc în folosul celor dintâi: "La început, pornind de la problemele propriei noastre epoci, mi s-a părut limpede ca lumina zilei că adâncimea treptată a diferenţei dintre Capitalist şi Muncitor, actualmente doar temporară şi socială, era cheia întregii situaţii"[59]. În mod logic, în viziunea

[59] H.G. Wells, op.cit., p. 59.

Exploratorului, *Eloii* erau specia privilegiată, în timp ce *morlocii* erau cei care le asigurau, prin munca lor subterană, traiul pe care-l duceau. Această viziune se va dovedi însă, în mod ironic, falsă, şi face, în acelaşi timp, demonstraţia maturităţii creatoare a unui scriitor capabil să desfiinţeze anumite idei preconcepute ale scrierilor utopice.

Cele două specii din viitorul îndepărtat al omenirii, *Eloii* şi *Morlocii*, nu sunt nicidecum rezultatul ciclului evolutiv al relaţiilor capitaliste de producţie, ci dimpotrivă, arată încă o dată maniera în care natura se reglează în evoluţia sa, după funcţionarea unui raport biologic de echilibru între indivizii grupaţi în specii diferite. Şi H.G. Wells cunoştea foarte bine acest principiu elementar al evoluţiei vieţii pe pământ, astfel că, spre sfârşitul călătoriei sale, în anul 802701, Exploratorul timpului înţelege adevărata semnificaţie a relaţiei dintre cele două specii semi-umane, lumea de la suprafaţă fiind de fapt o victimă a lumii sub-pământene, *Eloii* fiind vânaţi de către *Morloci* în cantităţile suficiente pentru hrană.

Succesul dovedit de romanul lui H.G. Wells la vremea sa, dar şi rezistenţa probată în faţa timpului, fac din *Maşina Timpului* o piesă de certă valoare în panoplia genului, reprezentând totodată şi punctul de pornire la care se raportează orice ficţiune speculativă având ca temă centrală călătoria în timp. Deşi prefigurează viziunea relativistă asupra universului, romanul lui Wells rămâne încă tributar în practică unei concepţii de bază mecanice, care se raportează la un spaţiu şi un timp absolut, în funcţie de un observator unic şi de cadrul său de referinţă.

Dacă în *Maşina Timpului*, Wells rezolvă problema călătoriei în timp cu ajutorul unei maşinării ale cărei explicaţii de funcţionare sunt trecute sub tăcere, în *When the Sleeper wakes* (1899), o mai veche temă a călătoriei în timp, somnul, este folosită ca artificiu de salt temporal. Prin suspendarea temporară a existenţei concrete şi a funcţiunilor biologice ale organismului, Graham, eroul lui Wells se trezeşte tot în Londra, oraşul său, dar peste două sute trei ani în viitor. Având trei precursori ai temei călătoriei în timp prin somnul cataleptic, pomeniţi de Wells în romanul său, este vorba de Washington Irving (*Rip van Winkle*, 1819), Edward Bellamy (*Privind înapoi*, 1888) şi William Morris (*Veşti din Nicăieri*, 1891)[60], *When the Sleeper wakes* se detaşează de viziunea utopică a acestora, prefigurând un viitor hiper-industrializat, sumbru. Aici, accentul

[60] Ion Hobana, op.cit., p. 124.

nu mai cade pe ideea călătoriei în timp, cât mai ales pe căutarea unor soluţii care ar putea smulge lumea de sub stăpânirea unei dictaturi monopoliste şi, apoi, după răsturnarea acesteia, de sub puterea unor forţe de tip fascist. Călătoria în timp e aici doar un pretext pentru Wells de a elabora, pornind de la concepţiile sale social-democrate şi umaniste, precum şi de la informaţiile pe care le are la dispoziţie despre timpul său, o viziune ce anticipează viitorul industrializat al Angliei, în speţă, al lumii occidentale. Privit astăzi, din perspectiva unui secol care a trecut deja de la apariţia sa, romanul lui Wells, anticipa cel puţin două din fenomenele lumii moderne, chiar postmoderne: fascismul, prin dictatura lui Ostrog, şi puterea financiară a corporaţiilor, prin Consiliul ce administrează, cu capitalul său uriaş, Pământul.

Nici în *When the Sleeper wakes*, Wells nu se îndepărtează de aceeaşi viziune de tip mecanicist asupra timpului şi spaţiului, traiectoria timpului îşi are un sens bine determinat, dinspre trecut spre viitor, ceasornicul călătorului în timp, Graham, este de natură biologică şi funcţionează independent de trecerea timpului. Saltul temporal nu afectează evoluţia sa biologică interioară. La rândul său, nici natura spaţiului nu suferă modificări, ceea ce se schimbă firesc este arhitectura acestuia, fenomen datorat evoluţiei formelor şi structurii clădirilor care vor forma, în viziunea lui Wells, conglomeratul urban al Londrei viitorului.

Inspirat din scrierile lui H.G. Wells, având ca temă călătoria în timp, Ray Cummings avea privilegiul rar de a fi publicat în volum, în 1922, la Londra şi, un an mai târziu, la New York, datorită succesului înregistrat de scrierea sa, *The Girl in the Golden Atom*, apărută mai întâi în foileton, în 1919, succes care avea să-l consacre ca unul dintre cei mai importanţi autori de science fiction, la vremea aceea, alături de Edgar Rice Burroughs. Din perspectiva temei călătoriei în timp, această scriere este interesantă mai ales pentru ţinta propusă, şi anume universul sub-atomic, ultramicroscopic. Schema şi structura narativă sunt oarecum identice cu *Maşina timpului* a lui Wells, scrierea lui Ray Cummings debutând cu o discuţie între prieteni, cărora Chimistul (este păstrată şi maniera scriitorului britanic de a da nume personajelor după îndeletnicirile lor, Omul Foarte Tânăr, Bancherul, Marele Om de Afaceri şi Doctorul) le explică posibilitatea unei călătorii în timp, cu ajutorul unei licori descoperite de el, chiar în interiorul unui atom din aurul inelului său. În acel univers microscopic, Chimistul descoperise o fată frumoasă, Lylda, pe care reuşise s-o viziteze şi căreia intenţiona să-i mai facă o vizită, pe

durata unei săptămâni terestre. Spre dezamăgirea prietenilor săi, la sfârşitul acelei săptămâni prevăzute, Chimistul nu se mai întoarce.

Un asemenea final al acţiunii pretindea fireşte o continuare, continuare ce nu va întârzia să apară, astfel că, la începutul lui 1920, Ray Cummings publica tot în foileton, *People of the Golden Atom*. Sunt prezentate aici peripeţiile pe care cei trei prieteni ai Chimistului, în afara Bancherului rămas să vegheze inelul, le vor trăi în călătoria lor spre lumea microscopică. Ajunşi aici, vor fi informaţi de către Chimist că lumea aceasta, devenită şi a lui prin căsătoria sa cu Lylda, este ameninţată de o putere străină, barbară, pe care cei veniţi din lumea macroscopică sunt solicitaţi s-o apere. Finalul nu poate fi decât previzibil, lumea utopică în care se naturalizase Chimistul va fi salvată cu ajutorul prietenilor săi.

Interesant în aceste două scrieri ale lui Ray Cummings, dincolo de schema narativă comparabilă cu *Maşina timpului* a lui H.G. Wells, este, mai ales, saltul într-o nouă dimensiune spaţială, presupusă, dincolo de experienţă, la nivelul atomului. În plan ştiinţific, debutul anilor '20 era şi perioada în care atenţia unei părţi importante a lumii ştiinţifice se îndreptase înspre universul cuantic, în încercările de a se verifica în ce măsură ipotezele teoriei relativităţii lui Einstein sunt compatibile cu rezultatele mecanicii cuantice. Scrierea lui Cummings era însă departe de ceea ce, în plan ştiinţific, avea să se descopere, şase ani mai târziu, ca reprezentând o adevărată revoluţie în mecanica cuantică, şi anume principiul de incertitudine, formulat de Werner Heisenberg. Principiul incertitudinii presupune că la nivel cuantic, precizarea poziţiei şi vitezei viitoare ale unei particule se poate face doar dacă se măsoară cu exactitate poziţia şi viteza sa actuală. Descoperirea făcută de Heisenberg punea, astfel, capăt carierei doctrinei determinismului ştiinţific, formulată de Laplace, şi presupunea profunde implicaţii în plan conceptual, precum şi influenţe majore în modul de a percepe lumea. Cele două scrieri ale lui Ray Cummings erau departe de ipotezele avansate ale vremii, fiind, în afara ipotezei relativiste asupra timpului şi spaţiului, pe care o presupune în explicaţia saltului în universul microscopic, încă tributare unui mod mecanicist de a percepe lumea. Lumea de la scara microscopică este, în plan fizic, o copie a lumii mari, funcţionând în virtutea aceleiaşi cauzalităţi spaţiu-timp, doar că, în plan social, îi oferă lui Ray Cummings prilejul de a construi imaginea utopică a unei lumi mai bune.

Şi totuşi, literatura science fiction nu rămâne în afara climatului ştiinţific intelectual al vremii, iar concepţiile care determinau în plan

teoretic viziunea despre lume, construită după modelul teoriei relativităţii, vor avea un impact major şi în scrierile science fiction. Autorul care ilustrează poate cel mai pregnant ipotezele teoriei relativităţii şi care face parte dintr-o generaţie de creatori science fiction, educaţi în spiritul noilor concepţii despre univers, este A.E. Van Vogt. "Opera cea mai celebră şi cea mai controversată din toată istoria science fiction-ului"[61], *World of Ã*, apărea în foileton, începând cu numărul din august 1945, al revistei *Astounding Science-Fiction*. Trilogia *Lumii non-A*, reprezintă exemplul cel mai elocvent pentru maniera în care pot fi aplicate, în plan narativ, ipotezele unor teorii ştiinţifice şi chiar speculaţii cărora experienţa nu le demonstrase încă veridicitatea. *Lumea non-A* este lumea non-aristotelică, în care spaţiul şi timpul sunt relative şi în care funcţionează un fel de *Semantică Generală*, având ca model teoria lui Alfred Korzybski, despre sensul semnificaţiilor, şi care îi educă pe discipoli în spiritul principiului de bază ne-aristotelian, conform căruia *a fi înseamnă a fi relativ*. În universul construit de Van Vogt, în *lumea non-A*, jocurile de configuraţie ale puterii cosmice sunt făcute de aşa-zisa *Maşină a Jocurilor*, care domină întregul sistem galactic al rasei umane. Filosofia pe care o stăpâneşte Gosseyn, singurul adversar de temut al *Maşinii Jocurilor*, şi cu ajutorul căreia va învinge, este, în fond, o concepţie despre lume opusă viziunii aristotelice şi elaborată cu ajutorul unor practici şi tehnici de educaţie mentală. Noua teorie non-aristotelică presupune şi o logică non-aristotelică: "Logica bivalentă după care judecă aceşti oameni a primit prin urmare numele de aristoteliană – simbol A- iar logica polivalentă a ştiinţei moderne a primit numele de non-aristoteliană – prescuratre: non-A, simbol Ã![62]", de asemenea o *Semantică Generală*, bazată pe non-axiome, precum şi un antrenament ce presupune tehnici speciale, având drept scop: "o supleţe totală a demersurilor mentale, dincoace de planul verbal, cu privire la orice eveniment"[63].

Ideea de bază a *Semanticii Generale*, inspirată din teoria lui Alfred Korzybski, porneşte de la ipoteza conform căreia sistemul nervos, constrâns să funcţioneze în anumite limite date, îngustează orizontul de cunoaştere al omului, acesta nefiind capabil să perceapă decât o parte a

[61] Jacques Sadoul, op.cit., p. 153.
[62] A.E. Van Vogt, *Jucătorii non-A*, în rom. de Mihaela şi Cristian Ionescu, Craiova: Ed. Cristian, [fără an], p. 84.
[63] *Ibidem,* p. 272.

adevărului şi niciodată totalitatea sa. Câteva dintre principiile *Semanticii Generale* sunt formulate astfel: "1) Sistemele nervoase umane au o similitudine de structură, dar nu sunt exact la fel; 2) Orice sistem nervos este modificat de evenimentele verbale şi non-verbale; 3) Un eveniment modifică spiritul şi corpul în acelaşi timp."[64] Aceste principii servesc în trilogia lui Van Vogt explicaţiilor deplasării în timp, la distanţe, de ordinul milioanelor de ani-lumină, care depăşeau imaginaţia science fiction de la vremea aceea. Van Vogt abandonează ideea deplasării mecanice în spaţiu, o obsesie mai veche a epocii pozitivist-tehnice, conştient că nici un mecanism construit de mâna omului nu putea fi adaptat cerinţelor descrierilor teoretice pentru deplasările în spaţiu pe distanţe mari, şi îşi îndreaptă atenţia, influenţat probabil şi de vechile mitologii, înspre anumite capacităţi ascunse, supra-senzoriale ale omului. Va face, astfel, "descoperirea" că, prin efectul de *similarizare*, adică prin descompunerea în particulele elementare ale corpului uman şi re-compunerea sa instantanee într-un alt timp şi spaţiu al universului, se poate călători fără ajutorul tehnologiei. Acest mijloc de deplasare în timp şi spaţiu prin procesul de *similarizare* a rămas doar o speculaţie a fanteziei science fiction, principiul de incertitudine care se manifestă la nivel cuantic neputând garanta nici un control asupra particulelor dezintegrate în urma unui asemenea proces. Dimpotrivă, experienţe mai recente, cum ar fi cele ale cercetătorilor de la Universitatea din Geneva, au arătat că la nivel cuantic nu numai că nu se poate prevedea poziţia şi viteza unei particule în raport cu un moment dat, dar că până şi timpul îşi pierde unitatea de măsură, iar cauzalitatea spaţio-temporală dispare.

Literatura science fiction din cea de-a doua jumătate a secolului trecut îşi făcea un titlu de glorie din faptul că reuşea să ţină pasul cu noile descoperiri din domeniul ştiinţific şi tehnologic şi construia în plan ficţional soluţii la întrebări avansate de ştiinţă şi care încă nu-şi găsiseră fundamentul teoretic în plan experimental. Una dintre acestea, o provocare atât pentru ştiinţa cât şi pentru tehnica vremii, antrenate de miza ieşirii în spaţiu, era aceea a mijloacelor de deplasare în sistemul solar şi, mai departe, spre alte galaxii. Este şi epoca de aur a literaturii science fiction şi, ca rezultat al consacrării genului se poate urmări interesul tot mai mare al editorilor pentru publicarea în volum a textelor de succes la public. Pentru că barierele cunoaşterii începeau să cadă, una câte una, în

[64] A.E. Van Vogt, *Jucătorii non-A*, Craiova: Ed. Cristian, [fără an], p. 194.

faţa imaginaţiei creatoare a autorilor de science fiction, temele şi motivele utilizate de aceştia se diversifică şi dobândesc, prin substratul ştiinţific invocat, legitimitate în poetica genului.

Călătoria în spaţiu şi timp nu mai constituia astfel o problemă de natură să înfrâneze drumul spre alte galaxii. Isaac Asimov construieşte, în ciclul *Fundaţiei*[65], viziunea unui imperiu galactic în interiorul căruia deplasarea este posibilă cu ajutorul saltului în *hiperspaţiu*. Imposibilitatea, demonstrată prin teoria relativităţii, de a călători mai repede decât viteza luminii, prohibiţie greu de acceptat pentru creatorii genului, a fost îndepărtată în plan speculativ de viziunea unui univers "şifonat", un univers în pliuri, în care puncte aparent îndepărtate în spaţiu puteau fi situate unul în vecinătatea celuilalt. Efectul acestui model de univers este *hiperspaţiul*: "Hyperspace is often seen as a space of higher dimension through which our three-dimensional space can be folded or crumpled, so that two apparently distant points may almost come into contact."[66] Termenul de *hiperspaţiu*, inventat probabil de John W. Campbell Jr., în *Islands of Space*, povestire publicată în *Amazing Stories Quarterly*[67], a făcut în timp o adevărată carieră în literatura science fiction, fiind una dintre cele mai fecunde idei în plan speculativ, care legitimează călătoria pe distanţe de milioane de ani-lumină. Consacrarea definitivă a ideii de *hiperspaţiu* se va face din direcţia producţiilor de televiziune science fiction, în primul rând prin seriile *Star Trek*, create de Gene Roddenberry, având la bază scenarii adaptate după textele unor autori ca Norman Spinrad, Theodore Sturgeon, Greg Bear, Joe Haldeman sau Vonda N. McIntyre şi mulţi alţii. Prima serie, produsă de *Paramout Television/NBC*, a debutat în 1966 şi, datorită succesului de public, a devenit una dintre cele mai lungi serii de producţii de televiziune din istoria genului, cu peste 25 de ani de difuzare. Ideea saltului în *hiperspaţiu*, ca mijloc de călătorie

[65] Primul număr din trilogia *Fundaţiei* a fost publicat în mai 1942, în *Astounding Science-Fiction*, continuându-se publicarea sa până în 1949. În volum a aprărut pentru prima dată la editura *Gnome Press*, în trei volume: *Foundation* (1951), *Foundation and Empire* (1952) şi *Second Foundation* (1953). La presiunea fanilor Isaac Asimov a continuat seria *Fundaţiei* în anii '80, publicând încă trei volume: *Foundation's Edge* (1982), *Foundation and Earth* (1986) şi *Forward the Foundation* (1993). În limba română a apărut în 6 vol., la editura Nemira, între 1993-1995, în trad. lui Emilian Bazac.
[66] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 607.
[67] *Ibidem.*

cu ajutorul navelor, pe distanţe mari, precum şi procedeul de *similarizare* sau *teleportare* a corpului uman, dintr-un loc, mai mult sau mai apropiat, într-altul, vor înlocui treptat, în imaginarul genului, vechile modalităţi de călătorie, cu ajutorul navelor mecanice sau prin necesitatea prelungirii artificiale a existenţei călătorilor (prin somnul criogenic, de pildă).

Un artificiu interesant, ca mijloc al călătoriilor intergalactice, utilizează şi Frank Herbert în ciclul *Dune*[68], un ciclu comparabil ca dimensiune şi valoare, în universul science fiction, cu ciclul *Fundaţiei* lui Isaac Asimov. Responsabilii cu călătoriile în spaţiul cosmic, grupaţi într-o congregaţie, *Ghilda spaţială*, independentă din punct de vedere politic şi economic de puterea imperială, utilizează în zborul cosmic, un drog unic, numit *mirodenie*, care se găseşte în cantităţi apreciabile doar pe planeta *Dune*, constituind şi cea mai râvnită monedă de schimb între centrele de putere din Imperiu. Cu ajutorul *mirodeniei* navigatorii *Ghildei*, schimbându-şi în timp înfăţişarea umană, ghidează navele în imensitatea spaţiului sau în *hiperspaţiu*, după o ştiinţă doar de ei cunoscută, apelând la structuri subconştiente inaccesibile oamenilor obişnuiţi: "Navigatorii Ghildei se deosebeau radical de forma umană tradiţională. Născuţi în spaţiu şi ducându-şi toată viaţa în cuve de gaz de melanj, îşi modificau înfăţişarea iniţială, membrele şi unele organe interne alungindu-se şi schimbându-şi poziţia."[69] Apelând la un fel de *pre-ştiinţă*, o viziune indusă cu ajutorul *mirodeniei*, navigatorii *Ghildei* par a fi, mai degrabă, posesorii unor puteri mentale excepţionale (*psi powers*[70]), pe care le utilizează în scopul călătoriei la distanţă şi nicidecum tehnicieni sau piloţi de nave familiarizaţi cu tehnologia computerelor. De altfel, Frank Herbert pune un accent deosebit, în întreaga serie *Dune*, pe factorul mental-psihic,

---

[68] *Dune World*, primul volum din seria *Dune* a fost publicat în foileton, în *Astounding Science-Fiction*, între 1963 şi 1964. Al doilea volum, *The Prophet of Dune*, sau *Dune Messiah*, a fost publicat în 1965. Cel de-al treilea volum, *The Children of Dune*, apărea în 1976. I-au urmat apoi *God Emperor of Dune* (1981), *Heretics of Dune* (1984) şi *Chapter House Dune*, ultimul volum din serie apărut în 1985. Pentru prima dată în limba română a apărut la editura Nemira, în şase volume, între 1992-1996, în traducerea lui Ion Doru Brana.

[69] Frank Herbert, *Ereticii Dunei*, trad. de Ion Doru Brana, Bucureşti: Ed. Nemira, 1995, p. 132.

[70] Vezi definiţia *psi powers* din *Encyclopedia of Science Fiction*, op. cit., p. 971– "a name given to the full spectrum of mental powers studied by the pseudo-science of parapsychology, and a common item of sf terminology."

construind o adevărată viziune a unui univers dominat nu de puterea forţei brute, fie aceea a armelor sau a capitalului financiar, ci de o putere mai greu de controlat, dar mai eficientă, şi anume, puterea capacităţilor mentale şi psihice. Pentru întâia oară în istoria genului, incursiunile în zonele îndepărtate ale universului sunt trecute pe un plan secund, ceea ce primează în ciclul *Dune* este explorarea dimensiunilor conştiinţei şi a psihicului uman. În afara navigatorilor *Ghildei* care asigură traficul în imperiul galactic, călătoria îşi împlineşte cu adevărat rostul mistic, iniţiatic, în saltul pe care indivizii dotaţi, ca Paul Atreides (în *Dune* şi *Dune Messiah*) şi, mai târziu, fiul său Leto, devenit zeu (în *God Emperor of Dune* şi *Heretics of Dune*), le fac în dimensiunile nelimitate ale conştiinţei. Dobândind, cu ajutorul *mirodeniei* şi datorită capacităţilor sale de mentat, facultatea de a transcende timpul şi spaţiul, Paul Atreides sau *Muad'Dib*, *Mântuitorul*, cum îl numesc locuitorii planetei deşertice *Dune*, face, la nivel mental, saltul în trecutul umanităţii, în căutarea răspunsului la întrebarea care îl frământă, "ce înseamnă a fi om?", cunoaşterea trecutului ajutându-l să determine, dintre toate posibilităţile viitorului, pe cea mai puţin dezastruoasă pentru umanitate.

Eroul lui Frank Herbert reuşeşte această călătorie în timp, atât pe direcţia trecutului cât şi pe direcţia viitorului, fără să se deplaseze efectiv şi în spaţiu, saltul producându-se doar la nivelul sub-conştientului, în stare de transă, de aceea va îndeplini doar un rol pasiv, de spectator al timpului, prezenţa sa în afara timpului său neafectând fluxul temporal al evenimentelor.

Tema călătoriei în timp şi spaţiu, asociată cu cea a lumilor alternative, este dusă ceva mai departe de Poul Anderson, în unele dintre scrierile sale, având ca pretext narativ rolul *patrulei temporale* în păstrarea integrităţii evenimentelor istorice ale umanităţii. În *The Corridors of Time*, volum apărut în 1965, Poul Anderson construieşte imaginea unui timp labirintic, străbătut de coridoare care permit deplasările dintr-o regiune în alta a timpului şi a epocilor istorice. Două forţe venite din viitor, *Jandarmii* şi *Străjerii*, se confruntă pe *coridoarele* timpului în încercarea de a dobândi controlul asupra evenimentelor, aliindu-se, de-a lungul istoriei, tendinţelor războinice ale umanităţii, pe care le sprijină, folosindu-le în favoarea lor şi stabilindu-şi cartiere generale şi avant-posturi în epocile controlate de forţele lor. O zonă restrânsă, situată pe teritoriul de astăzi al Danemarcei, cu 18 secole înainte de Cristos, când nordul Europei se afla încă în Neolitic, devine locul de confruntare a celor două puteri venite dintr-un viitor situat

undeva cu două mii de ani înainte față de secolul XX, în prezența unor localnici viețuind încă în orizontul magic al credințelor pământului. Locurile de acces înspre *coridoarele* timpului sunt cunoscute doar de cei care le utilizează, controlul acestora dobândind desigur o mare miză în confruntarea forțelor aflate în conflict. Modul de funcționare a tunelului, suntem avertizați, nu are de-a face cu principiile fizicii și trebuie imaginat ca un "…tub de energie, a cărui lungime a fost înfășurată pe axa timpului. Entropia crește în interior; acolo se află fluxul temporal. Dar din punctul de vedere al persoanei dinăuntru, timpul cosmic, timpul exterior, este înghețat. Alegându-ți poarta potrivită, poți să pătrunzi în orice eră la alegere."[71] Cursul evenimentelor păstrate de memoria istorică, în documente și anale, nu mai poate fi modificat totuși, rolul confruntărilor din trecut este acela de a determina progresiv fluxul ascendent, evolutiv, al umanității, înspre un viitor utopic, întrezărit de erou pentru o clipă, și care nu mai păstrează nimic din relele care macină umanitatea.

În *Time Patrolman*, volum publicat în 1983, *agenții* timpului, specializați în anumite perioade istorice, pe care le supraveghează în desfășurarea lor, practică această meserie ca pe oricare alta, rolul lor fiind acela de a asigura ca nici un eveniment neprevăzut din trecut să nu tulbure mersul binecunoscut al evenimentelor. Această îndatorire a *patrulei timpului*, aceea de a veghea asupra cursului istoriei, nu este o sarcină ușoară, cu atât mai mult cu cât este posibilă oricând devierea de la lumea dată spre o lume alternativă (*alternative world* – "an account of Earth as it might have become in consequence of some hypothetical alteration in history"[72]). Una dintre cele mai cunoscute scrieri având ca temă istoria alternativă este cea a lui Philip K. Dick, *The Man in the High Castle*, publicată în 1962, în care cursul evenimentelor celui de-al doilea război mondial este deviat, războiul sfârșindu-se prin înfrângerea aliaților. Folosind același motiv al victoriei naziștilor asupra aliaților mai pot fi amintite textele unor autori ca James P. Hogan, *The Proteus Operation* (1985), Brad Linaweaver, *Moon of Ice* (1988) și David Dvorkin cu *Budspy* (1987). Acest gen de scrieri, în care evenimentele istorice majore sunt deviate de la cursul lor real, și prezentate într-o altă evoluție, se numesc *ucronii*. Termenul a fost întrebuințat pentru prima dată de Charles

---

[71] Poul Anderson, *Coridoarele timpului*, trad. de Sorin Moise, București: Ed. Nemira, 1995, p. 36.
[72] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 23.

Renouvier, în 1857, într-o ficțiune istorică[73], *Uchronie (l'Utopie dans l'Histoire), Esquisse apocryphe du développement de la civilisation européene tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*. Pretextul de la care pleacă orice ucronie este de natură politică și respectă anumite convenții ideologice pe care își propune să le demonstreze, în cazul textelor mai sus amintite, ipoteza conform căreia cursul istoric real al evenimentelor este oricum de preferat în locul celui imaginat prin victoria naziștilor.

Atunci când ingineria asupra timpului depășește, însă, orizontul globului terestru, îndreptându-se înspre universul cosmic fără limite, speculațiile autorilor de science fiction ies de sub incidența legilor fizicii și a datelor experimentale. Astfel, Gérard Klein, unul dintre cei mai bine cunoscuți autori europeni în America, în *Les Tueurs des Temps* (1965), creează imaginea unor jucători de șah cosmici, pentru care timpul e piesa cea mai importantă în desfășurarea partidei. Nave cosmice care se deplasează prin spațiu, aparținând unor lumi viitoare, sunt proiectate în trecut, chiar cu mult înaintea apariției civilizațiilor umane, într-un loc în care au ajuns cu toții accidental, din spații diferite și din timpi diferiți. Dacă sunt suficient de avansați tehnologic vor supraviețui și vor coloniza acele lumi în care au ajuns fără voie, iar dacă vor vrea să se întoarcă, cum e cazul navei *Vasco* din constelația Micul Magellan, se vor implica într-un război a cărui miză este însuși timpul. Pentru parcurgerea acestor distanțe de ordinul milioanelor de ani-lumină, imposibil de conceput astăzi pentru a fi în acord cu legile fizicii, care limitează timpul de deplasare prin spațiu la viteza luminii, considerată limita maximă, Gérad Klein apelează la ceea ce numește un *continuum secund*, adică tot un fel de *hiperspațiu* în care viteza de deplasare o depășește pe cea a luminii. Astfel, într-un an petrecut la bordul navei *Vasco*, se explică, aceasta ar putea străbate un milion de ani-lumină. Translația accidentală pe care o suferă nava *Vasco*, făcând un salt de timp înapoi cu 230 milioane de ani lumină, depășește însă tehnologia cunoscută civilizației care o construise. Dacă saltul în trecut s-a făcut instantaneu, translație percepută de aparatele de bord datorită modificărilor survenite pe harta cerului, întoarcerea în timpul de origine este mai complicată și necesită o tehnologie specială: "Din rațiuni fizice, este imposibil să străbateți prăpastia temporală la fel de ușor spre viitor ca și spre trecut, dar vă putem plasa într-un câmp de stază care va permite să

---

[73] Florin Manolescu, op.cit., p. 76.

străbateţi fără dificultăţi 230 de milioane de ani."[74] *Câmpul de stază*, conform terminologiei uzitate de science fiction, se manifestă prin păstrarea în funcţionare doar a anumitor funcţiuni biologice, celelalte fiind oprite, în scopul traversării temporale.

Dacă ingineria asupra timpului este esenţială în literatura science fiction având ca temă călătoria în timp, configuraţia spaţiului nu cunoaşte multe versiuni diferite faţă de matricea spaţială tri-dimensională. Prin *Teoria relativităţii generalizate* a lui Einstein, cele trei dimensiuni ale spaţiului erau cuprinse în aceeaşi ecuaţie cu cea de-a patra dimensiune, considerată a fi aceea a timpului. Acest fapt a încurajat o serie de texte science fiction înspre percepţia unui univers multi-dimensional, pe care ecuaţiile matematice din topologie îl pot descrie. Unul dintre textele cele mai cunoscute pe această temă este cel al lui Robert A. Heinlein, *And He Built a Crooked House* (1941), în care un arhitect reuşeşte să construiască o locuinţă într-o altă dimensiune[75]. Ecuaţiile matematice din topologie, care descriu spaţiul cu mai mult de trei dimensiuni, prin gradul lor înalt de abstractizare nu determină acelaşi interes din partea autorilor de science fiction ca şi ingineria timpului. Această reţinere vine probabil din dificultatea conştiinţei umane care, prin condiţionarea sa, nu poate vizualiza şi percepe un spaţiu cu *n* dimensiuni, iar 'jargonul' topologic nu oferă suficiente indicii pentru autorii de science fiction în conceperea acestuia. Mult mai fecundă şi sugestivă în science fiction se va dovedi însă ideea spaţiului secund, un fel de spaţiu suspendat sau *hiperspaţiu*, în care viteza luminii este abolită şi se pot întreprinde călătorii care să nu mai depindă de aceasta. În acelaşi spectru tematic se înscrie şi noţiunea de *gaură neagră* (*black holes*), intrată în cele din urmă prin cercetările unor fizicieni, ca Stephen W. Hawking sau Roger Penrose, şi în terminologia ştiinţifică şi care nu mai corespunde descrierii spaţiului tri-dimensional. Literatura science fiction s-a servit de această noţiune mai mult ca pretext al călătoriei de la un capăt la altul al universului, ca *scurtături* pentru deplasarea în timp, descrierea acesteia ocupând un loc secundar în intenţiile autorilor.

În ceea ce priveşte topografia locurilor şi descrierea reprezentării naturale a noilor planete locuite de rasa umană sau a celei de origine, într-

[74] Gérard Klein, *Ucigaşii de timp*, trad. de Radu Naum, Bucureşti: Ed. Nemira, p. 119.
[75] Cf. Robert A. Heinlein, *The Worlds of Robert Heinlein*, London: Hodder and Stoughton, 1975.

un viitor îndepărtat, aceasta constituie unul din elementele de bază ale edificului universului science fiction şi ar merita o atenţie specială din partea cercetătorilor genului. Fie că se are în vedere viitorul globului terestru, cu transformările specifice în cazul unei evoluţii fireşti, până la epuizarea cantităţilor de energie din soare, *The Solarians* (1966), de pildă, de Norman Spinrad sau *Oraşele scufundate* (1937), de Felix Aderca, sau cu transformări impuse în urma unor cataclisme naturale, *The Wind from Nowhere* (1962) primul roman al lui J.G. Ballard, sau a războaielor nucleare, *This Immortal* (1966), de Roger Zelazny, fie că se încearcă descrierea altor lumi din spaţiul cosmic, prin elemente de peisaj care presupun imaginea pre-existentă a geografiei pământene, planeta deşertică Dune, *Dune* de Frank Herbert, se creează în literatura science fiction o geografie fizică complexă, în care elementele de peisaj sunt combinate în armonie cu factorii climaterici.

Marea majoritate a acestor evocări au în vedere elementele naturale ale peisajului, dar literatura science fiction cunoaşte şi spaţii artificiale, construite cu ajutorul tehnologiei şi care devin, în cele din urmă, habitaturi umane, şi anume, staţiile orbitale. Aceste staţii orbitale ating uneori prin complexitatea şi mărimea lor dimensiunile unor oraşe sau mari conglomerate umane. Uneori aceste staţii orbitale sunt construite de oameni şi au proprietatea unor zone libere, jucând rolul unor avant-posturi sau popasuri spaţiale, în vederea unor călătorii viitoare, sau sunt, pur şi simplu, situate în apropierea unor planete, ca în *Solaris* (1961), de Stanisław Lem, alteori reprezintă habitaturi ale unor fiinţe extraterestre cu care omul vine în contact şi pe care încearcă să le înţeleagă: Arthur C. Clarke, *Rendezvous with Rama* (1973), sau trilogia *Helliconia* (1982-1985), de Brian W. Aldiss. Acest topos, al habitaturilor spaţiale, ocupă la rândul său un loc important în aria tematică a literaturii science fiction[76], cu atât mai mult cu cât descoperirile ştiinţifice şi tehnologia tot mai performantă avansează mult în această direcţie.

Din această analiză sumară a naturii spaţiului şi timpului în literatura science fiction modernă, prin referinţele la unele dintre cele mai cunoscute şi mai sugestive, din punct de vedere valoric, scrieri ale genului, se poate constata preeminenţa modelului universului conceput de teoria generală a relativităţii, model care a înlocuit complet viziunea vechiului univers bazat

[76] Gary Westfahl, *Small Worlds and Strange Tommorrows: The Icon of the Space Station in Science Fiction*, în *Foundation*, 51, Spring 1991, pp. 38-63.

pe mecanica lui Newton. Literatura science fiction s-a servit de descoperirile din domeniul fizicii, precum şi din alte ştiinţe, dar, mai ales, a încercat să exploateze ficţional acele speculaţii ştiinţifice care la nivelul actual de dezvoltare nu pot fi încă demonstrate experimental. Filosofia ştiinţei a arătat că în momentele de criză ale căutării unor răspunsuri la problemele nerezolvabile, oamenii de ştiinţă apelează adeseori la teorii speculative, care, dacă reuşesc, se impun sub forma unor noi paradigme, iar dacă nu reuşesc sunt, evident, abandonate[77]. Literatura science fiction are o adevărată predilecţie pentru aceste teorii speculative şi le "vânează" cu un deosebit interes, transformându-le în adevăraţi topoi ai genului. Este şi cazul "găurilor negre" (*black holes*), termen inventat în 1969 de savantul american John Wheeler, şi care a făcut mai întâi în science fiction o adevărată carieră, impunându-se, abia mai târziu, pe măsură ce avansau cercetările în acest domeniu şi în lumea ştiinţifică. Dacă literatura science fiction modernă merge oarecum, în orientarea ei principală, pe aceeaşi direcţie cu progresul ştiinţific şi tehnologic, modelând structura universurilor construite de imaginaţie, în viziunea paradigmei ştiinţifice în vigoare, literatura science fiction postmodernă, cyberpunk-ul, încearcă să se elibereze de unele constrângeri de natură conceptuală.

Noua generaţie de autori science fiction care se afirmă în anii '80 glisează dinspre elementul *science* înspre *fiction*, revigorând după părerea unora genul, prin apropierea sa de elita literară (Brian McHale, Scott Bukatman) sau, din direcţia contestatară, declasându-l într-o formă minoră, sortită să dispară (Darko Suvin). Evident, noua mişcare din interiorul genului, cyberpunk-ul, nu putea să renunţe definitiv la elementul ştiinţă fără să se pună în afara practicilor şi strategiilor genului. Şi totuşi, faţă de tradiţia mare a genului, informată sau chiar formată în spiritul ştiinţei (Isaac Asimov cu studii în bio-chimie, Poul Anderson licenţiat în fizică, Arthur C. Clarke, cu studii de fizică şi matematică şi, desigur, enumerarea ar putea continua), autorii cyberpunk par mult mai interesaţi de viitorul apropiat şi de evoluţia imediată a omului într-o lume a informaţiei, decât de un viitor îndepărtat pe care sistemele conceptuale sau experimentale ale ştiinţelor actuale nu-l pot prefigura.

De aceea, interesul ficţiunii cyberpunk se îndreaptă înspre universul creat de tehnologiile informaţionale, sub controlul cărora timpul şi, mai ales, spaţiul devin mărimi virtuale. În acest model al noului univers

[77] Thomas S. Kuhn, op. cit., p. 133.

creat, spaţiul devine dominanta cu ajutorul căreia ficţiunea cyberpunk pune în balans două modalităţi de a percepe realitatea ca fiind atât *reală* cât şi *virtuală*, altfel decât o face, în maniera consacrată literatura science fiction, care, punând accentul pe dominanta timp, alternează două expresii diferite şi ne-sincrone ale aceleiaşi realităţi, *realul* cu *imaginarul* (ştiinţific). Faţă de viziunea science fiction modernă, în care realităţile se înlocuiesc unele pe altele, în funcţie de factorul timp, accentul ficţional în cyberpunk cade tocmai pe modul în care este percepută realitatea actuală, alterată de tehnologiile informaţiei care o modelează. De aici derivă, de altfel, şi întreaga *metafizică* (Michael Heim) care s-a construit în jurul conceptului de *realitate virtuală*.

Dacă realul şi virtualul fac parte din aceeaşi realitate, reprezentând două modalităţi de percepţie a acesteia, în funcţie de maniera adoptată, pe de-o parte, existenţial-cotidiană şi, pe de altă parte, existenţial-tehnologică, atunci ficţiunea cybepunk este mult mai aproape, decât a reuşit să fie vreodată science fiction-ul, de natura literaturii în genere. Păstrând această viziune asupra realităţii, ficţiunea cyberpunk îşi asumă riscul pe care orice teorie a genurilor l-ar taxa automat, şi anume acela al vulnerabilităţii liniilor de demarcaţie faţă de literatură, pe de-o parte, şi faţă de science fiction, pe de altă parte. Acest risc fiind prea mare, în afara unor scrieri ale lui William Gibson, Bruce Sterling sau John Shirley, care din punct de vedere estetic, ating o cotă remarcabilă pentru un gen de frontieră, ficţiunea cyberpunk preferă proximitatea literaturii science fiction, căreia îi insuflase în anii '80 un nou imbold.

Şi totuşi, ficţiunea cyberpunk, reuşind să pătrundă în universul virtual şi să-l descrie, afirmă o nouă etapă în evoluţia viziunii despre lume, cea *bio-electronică* sau *cibernetică*, a cărei unitate de măsură este informaţia. În acest univers cibernetic timpul devine cu adevărat o mărime extensibilă, perceput ca o a patra dimensiune a spaţiului, se spaţializează. Ceea ce face ca ficţiunea cyberpunk să se detaşeze de viziunea unei lumi posibile, alternative sau viitoare, tipică literaturii science fiction, precum şi de sistemul complex al reţelelor informaţionale globale, este maniera în care individul sau *cybernautul* (călătorul în cyberspace) îşi asumă existenţial convenţiile realităţii virtuale, colaborând prin simţuri la acţiunea de modelare a acesteia. Acest univers este în permanenţă o virtualitate care se actualizează doar atunci când cybernautul se conectează la el. Marcos Novak vede în cyberspace un *habitat* al imaginaţiei, un *habitat* pentru imaginaţie, "[…] the place where conscious

dreaming meets subconscious dreaming, a landscape of rational magic, of mystical reason, the locus and triumph of poetry over poverty, of 'it-can-be-so' over 'it-should-be-so'."[78] Cel care pătrunde aşadar în acest univers virtual nu este un călător pasiv, care doar înregistrează ceea ce vede, ci unul activ, care participă la armonizarea mediului în calitate de designer. De aici şi calitatea unei experienţe senzuale, atribuite conectării la o tehnologie care se adresează simţurilor şi care, printr-o serie de mecanisme dirijate, stimulează imaginaţia înspre un mediu virtual în permanentă transformare. Analizând conceptul de *realitate* pentru călătorii în spaţiul virtual, Sergio Sismondo consideră corpul uman drept pionul central şi *ţinta* realităţii virtuale: "VRs are ideally tactile environments, full of sensual experiences. More centrally, the technology makes use of body knowledge, our ability to respond physically to situations, to communicate using more than our vocal chords or tops of our fingers. VR treats us as fully embodied creatures and then stimulates and trains our bodies in ways that are appropriate to the virtual environment."[79] Simulatoarele de zbor militare au reprezentat unul dintre modelele de bază în elaborarea caracteristicilor fundamentale ale cyberspace-ului. Ficţiunea cyberpunk pune accentul tocmai pe această colaborare a simţurilor cu mediul electronic, pe trăirea experienţei virtualului ca şi cum ar fi real, declanşând un proces integral de virtualizare a realului. Astfel, ideea navigării informaţiei din reţelele informaţionale va fi înlocuită, treptat, de ficţiunea cyberpunk, cu ideea navigării propriu-zise, a utilizatorului de informaţie: "Cyberspace solidified as a metaphorical space when the idea of traveling information was replaced with the idea of a traveling user: the experience is not one of receving data through the telephone lines […] but one of being transported to a site functioning as host, heart, and mother lode of the data"[80]. Inter-activitatea, ca principiu de bază al realităţii virtuale, determină latura *ritualică* a relaţiei utilizatorului cu cyberspace-ul, văzut mai degrabă ca un ritual decât ca reprezentare[81]. Şi aceste relaţii

[78] Marcos Novak, *Liquid Architecture in Cyberspace*, în *Cyberspace: First Steps*, Ed. Michael Benedikt, op.cit., pp. 225-226.
[79] Sergio Sismundo, *Reality for Cybernauts*, în *Postmodern Culture*, Vol. 8, No. 1, September 1997.
[80] Marie-Laure Ryan, *Introduction: From Possible Worlds to Virtual Reality*, în *Style*, Vol. 29, No. 2, Summer 1995, p. 178.
[81] *Ibidem,* p. 177.

metaforice dintre realitatea virtuală şi ritualul pe care-l generează presupune: "the idea of a separate world that is entered for sake of undergoing a mind-enhancing experience; an active involvement by the participant rather than passive spectatorship (interactivity is the essense of the VR experience); the participation of both mind and body in the experience (a slogan of VR claims that 'your body is your interface'); the pressence of a regulative script (the ceremonial protocol or the computer software) that coordinates effects, assigns roles, and protects the separate reality from the apparent chaos of real reality; the denial of the difference between signs and that which they represent (a phenomenon known in ritual as transubstantiation and in VR as the disappearance of the computer); the experience of the immediate presence of spiritual forces or of virtual objects and the ability to manipulate these entities as if they were material bodies; and finally the extention of the power to control the environment beyond the physical confines of the body, an extension through which the body acquires a cosmic dimension (networking and telepresence)."[82] Apare desfăşurată aici întreaga arie sub care se manifestă raportul celui ce pătrunde în realitatea virtuală cu imaginea sub care aceasta i se prezintă, raport stabilit atât la nivel senzorial, chinestezic, cât şi la nivel extra-senzorial, al unei percepţii conştientizate. În ficţiunea cyberpunk se regăsesc toate aceste forme ale raportului individului cu realitatea virtuală, cartografierea acesteia ţinând cont, în primul rând, de modalitatea în care vor fi trasate liniile de acţiune ale mediului uman conectat mediului virtual.

Având în vedere caracterul mereu schimbător şi în continuă transformare a mediului electronic, gestionarea acestuia fiind în strânsă legătură cu controlul avansului tehnologic, se poate constata că spaţiul şi timpul, ca mărimi date ale realităţii virtuale, au un caracter variabil şi nu presupun în mod necesar un statut aprioric. Prin *imersiunea* corpului uman în acest continuum virtual la care se conectează, ficţiunea cyberpunk proiectează asupra tehnologiei o nouă viziune, prin care mecanismele tehnologiei de vârf nu se mai construiesc printr-un raport de asemănare cu individul, ci, invers, fiinţa umană îşi extinde acţiunea funcţiilor biologice, cu ajutorul tehnologiei.

[82] Marie-Laure Ryan, *Introduction: From Possible Worlds to Virtual Reality*, art.cit., pp. 177-178.

2.3. Fiinţa umană/Creaţia artificială

> "Timp de aproape doi ani, unicul ţel al trudei mele fusese acela de a aprinde scânteia vieţii într-un trup neînsufleţit. Îmi pusesem în joc liniştea şi sănătatea. Dorinţa-mi arzătoare trecuse cu mult dincolo de marginile cumpătării; dar tocmai cînd ajunsesem la capăt, frumuseţea visului se spulbera, iar sufletu-mi era împovărat de un dezgust şi de o oroare fără margini."[83]
>
> (Mary W. Shelley)

Creaţia lui Frankestein, modernul Prometeu, pare să fie, mai degrabă, produsul atmosferei unei epoci în care gustul pentru mister şi pentru fiinţele demonice făcea parte din viziunea poeticii romantice, decât rezultatul unei intenţii care să fi dat curs acelor speculaţii ştiinţifice pe care practica de laborator încă nu era capabilă să le valideze. Mary W. Shelley, însăşi, mărturiseşte că pretextul povestirii l-ar fi constituit scrierea unei poveşti cu *fantome*, o provocare adresată de lordul Byron, în timpul unui sejur din Elveţia[84]. Creaţia acestui golem pare să fie, ca tematică şi atmosferă, mai aproape de proza fantastică romantică, de factură gotică, decât de ceea ce s-ar constitui într-un pretext ficţional pentru genul science fiction. Şi totuşi, tenacitatea cu care Frankenstein îşi urmează visul de cunoaştere, realizarea unei făpturi asemănătoare omului, avansând cu cercetările sale în domenii variate, de la chimie, anatomie până la filosofia naturală, prefigurează imaginea savantului cuprins de febra descoperirilor şi invenţiilor, întâlnit, mai târziu, în scrierile din science fiction-ul timpuriu. Dacă însă imaginea savantului, emblematică în romanele lui Jules Verne, nu supravieţuieşte epocii moderne, dispărând o dată cu credinţa că cineva ar putea să întruchipeze răspunsul la toate întrebările posibile, tema unei creaţii, care să iasă din mâinile omului şi să-i semene, cunoaşte în science fiction o evoluţie interesantă.

În perioada timpurie a genului science fiction, dominată de optimismul de factură pozitivistă pe care evoluţia ştiinţelor experimentale, care au dus la punerea în funcţiune a motorului cu abur, la folosirea

[83] Marry W. Shelley, *Frankenstein*, trad. de Adriana Călinescu, Bucureşti: Ed. Univers, 1995, p. 62.
[84] *Ibidem, Introducere* (la ediţia din 1831), p. 9.

electricităţii sau la captarea undelor radio, predomină imaginea savantului devotat cunoaşterii, fiinţa umană rămânând în afara cercului preocupărilor sale. Romanul lui Mary W. Shelley, publicat în 1818, nu este o scriere singulară pe această temă, obsesia unei creaturi asemănătoare omului, care să iasă din mâinile acestuia, are rădăcini mitologice profunde, pe care poetica romantică nu face decât să le scoată la iveală. Un interes special pentru marionete mecanice găsim şi la E.T.A. Hoffmann, de pildă, în povestea doctorului Coppelius, îndrăgostist de automatul său, *Der Sandmann* (1816), scriere ce precede romanul lui Mary W. Shelley. Adeseori, în această perioadă, graniţa dintre proza fantastică, cu fantome sau fiinţe stranii, şi o anumită formulă de science fiction desprinsă din romanul gotic, nu poate fi trasată cu prea mare exactitate. O astfel de serie compozită de texte, situate la mijlocul distanţei dintre literatura fantastică şi science fiction, întâlnim şi la Edgar Allan Poe. Una dintre scrierile sale, *The Man that was Used Up* (1842), utilizează ca temă un mecanism semi-uman, anticipând tematica roboţilor, dar şi a cyborgilor. Un astfel de automat, întruchipând latura demonică a omului, întâlnim şi la Herman Melville, în *The Bell-Tower* (1855). Şi în proza fantastică franceză găsim elemente ale acestei teme, dar combinate cu anumite influenţe provenite din interesul epocii pentru spiritism şi mesmerism, cum ar fi de pildă, în *L'Ève future* (1886), de Villiers de L'Isle-Adam. În această perioadă însă, interesul literaturii pentru marionetele mecanice nu este încă unul de natură pronunţat ştiinţifică sau tehnică, ci, mai degrabă, unul metafizic, datorat unei mai vechi preocupări a omului faţă de cunoaşterea propriei sale naturi. Adevărata consacrare pentru genul science fiction a temei unei fiinţe asemănătoare omului şi produsă pe alte căi decât cele naturale se va produce abia în secolul al XX-lea.

Termenul de *robot* va fi folosit pentru prima oară de către scriitorul ceh Karel Čapek, în piesa *R.U.R.* (1920), iar traducerea din 1923 în engleză (*Rossum's Universal Robots: A Fantastic Melodrama*), îl va populariza făcându-l cunoscut şi literaturii science fiction. Apărut ca un efect al dezumanizării individului într-o civilizaţie tehnologică, robotul din piesa lui Čapek nu are o structură mecanică, ci a fost creat prin mijloace chimice.

În perioada pulp-magazine a genului, povestirile inspirate din tema roboţilor se împart după sentimentele pe care fiinţa umană le are faţă de aceste creaturi metalice, care uneori fac dovada unor trăiri umane: *True Confession* (1940) de F.Orlin Tremaine, sau *Almost Human* (1941) de

Ray Cummings sau după gradul de inteligenţă al acestora: uneori roboţii sunt superiori fiinţei umane, ca în *Farewell to the Master* (1940) de Harry Bates, şi câteodată se mai întorc împotriva omului: *Lost Memory* (1952) de Peter Phillips. Statutul roboţilor este, în orice caz, unul *ambivalent*[85], rolul lor în universul science fiction, atunci când sunt creaţia omului, depinde de puterile cu care creatorul său i-a investit, iar atunci când sunt mecanisme inteligente care aparţin altor lumi, confruntarea care are loc între ei şi fiinţele umane îi situează pe un etalon prestabilit.

Isaac Asimov va fi cel care va defini statutul roboţilor atunci când aceştia sunt creaţiile omului, în societăţile umane, elaborând, ceea ce se cunoaşte ca reprezentând cele trei *Legi ale Roboticii*. În primele două povestiri cu roboţi, *Robbie* (1940) şi *Reason* (1941), Asimov nu face nici o referire la vreo lege de care să fie condiţionaţi roboţii. Abia în *Liar!* (1941), cea de-a treia din serie, se impune prezenţa robopsihologului Susan Calvin şi se face trimitere la cea dintâi *Lege a Roboticii*. Incluse în volumul *I, Robot* (1950), povestirile *Robbie* şi *Reason* au fost adaptate, inserându-se menţiuni la *Legile Roboticii*. Prima scriere care statuează în mod explicit cele trei *Legi ale Roboticii*, *Runaround*, a apărut în martie 1942, într-un număr al revistei *Astounding Science Fiction*. Celor trei legi iniţiale, Asimov le mai adaugă ulterior una, *Legea Zero*, care nu mai este rezultatul ingineriei pozitronice a robotului, ci presupune un mecanism mult mai sofisticat al acestuia, capabil să perceapă anumite nuanţe pentru a putea fi asimilată:

1. Legea Zero: Un robot nu poate dăuna umanităţii sau prin inacţiune, să permită să i se facă vreun rău (*A robot may not injure humanity, or, through inaction, allow humanity to come to harm*);
2. Legea Întâi: Un robot nu poate provoca răul unei fiinţe umane sau să permită prin inacţiune să i se facă rău, cu condiţia ca să nu fie violată o lege de ordin superior (*A robot may not injure a human being, or, through inaction, allow a human being to come to harm, unless this would violate a higher order law*);
3. Legea a Doua: Un robot trebuie să se supună ordinelor date de o fiinţă umană, în afară de cazul în care acestea ar contrazice o regulă anterioară (*A robot must obey orders given it by human beings, except where such orders would conflict with a higher order law*);

[85] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 1018.

4. Legea a Treia: Un robot trebuie să-şi protejeze propria existenţă atâta timp cât această protecţie nu contravine unei legi anterioare (*A robot must protect its own existence as long as such protection does not conflict with a higher order law*)[86].

Legile Roboticii ale lui Isaac Asimov nu sunt străine nici ciberneticii, acestea reprezentând pentru mulţi cercetători un punct de plecare în analiza efectelor robotizării excesive a societăţii. Un interesant articol pe această temă semnează Roger Clarke, în revista *Computer*, punând în discuţie *Legile Roboticii* ale lui Asimov şi implicaţiile pe care acestea le evidenţiază atât pentru tehnologia actuală cât şi pentru cea viitoare[87].

Datorită condiţionării pozitronice a roboţilor, modul lor de funcţionare fiind stabilit în funcţie de parametrii *Legilor Roboticii*, literatura cu roboţi, de mare succes în anii '50-'60, epocă a unei tehnologizări galopante a societăţii, se înscrie într-o stereotipie inevitabilă, pornind invariabil de la un refuz de supunere al robotului pînă la conflictele care le generează: *The Naked Sun* (1956) de Asimov, *Impostor* (1953) de Philip K. Dick. Această stereotipie în atribuirea unei identităţi roboţilor, care este fie bună, a roboţilor ascultători, fie rea, a celor care nu se mai supun ordinelor, a determinat şi scăderea interesului pentru roboţi în perioadele următoare. O contribuţie esenţială la scăderea acestui interes a avut-o fireşte şi dezvoltarea tot mai accentuată a industriei computerelor şi a tehnologiilor informaticii. Un nou personaj îşi făcea astfel apariţia în universul science fiction, *computerul*. Structurii metalice şi accentului pus pe mişcare şi pe rapiditate în acţiune, elemente specifice alcătuirii roboţilor, li se vor substitui o structură preponderent electronică şi un accent pus pe viteza de realizare a cât mai multor operaţiuni pe secundă şi o capacitate tot mai mare de stocare a datelor.

Un asemenea computer, ce supraveghează toată reţeaua de calculatoare şi coordonează toate operaţiunile efectuate de la terminalele sale, controlând cu ajutorul ochilor săi electronici instalaţi pretutindeni, întreaga societate umană, este *computer world*[88], al lui A.E. Van Vogt.

[86] Vezi seria roboţilor şi Isaac Asimov, *I, Robot*, New York: Bantam Books, 1994 (reprint edition).
[87] Roger Clarke, *Asimov's Laws for Robotics: Implications for Information Technology*, Partea întâi şi Partea a doua, *Computer*, December 1993, p. 53-61 şi *Computer*, January 1994, pp. 57-65.
[88] A.E. Van Vogt, *Computer World*, trad. de Cristian Unteanu, Bucureşti: Ed. Nemira, 1995.

Formula ficţională pe care o utilizează aici A.E. Van Vogt, datorită identităţii naratorului, care este cea a computerului însuşi, iese oarecum din cadrul strategiilor narative utilizate de science fiction. Povestirea este scrisă în asemenea manieră încât să reprezinte mărturiile obiective ale unui computer în încercarea sa tăcută de a-şi construi un profil uman, singurul lucru care îi mai lipsea pentru a dobândi putere absolută asupra întregii lumi. Computerul înregistrează cu exactitate tot ceea ce vede şi acţionează în consecinţă, fie la ordinele celor care l-au programat, fie pe cont propriu atunci când reuşeşte să se debaraseze de aceştia, urmărindu-şi scopul final, dobândirea unei identităţi psihice. Computerul sugerează un interesant mod de a vedea prin ce se diferenţiază fiinţa umană de maşini, raportându-i pe fiecare în parte la modalitatea de percepţie a timpului: ”Singura diferenţă pe care pot să o detectez este că oamenii operează în funcţie de termenii trecut şi viitor. Pentru ei, prezentul este doar o trecere către trecut, pe care o măsoară pe o scară a timpului. Pentru mine totul este mereu prezent. Datele sunt înregistrate pe cipuri care sunt mereu la dispoziţia mea. Timpul de acum douăzeci de ani este la fel de apropiat ca cel de acum douăzeci de minute. Singura diferenţă este că am comprimat detaliile inutile, rezumatele bazându-se pe numărarea evenimentelor.”[89]

Un alt personaj din science fiction, înrudit cu robotul, prin alcătuirea sa, care îl apropie de înfăţişarea fiinţelor umane şi a cărui “carieră” va depinde, într-o mai mare măsură decât cea a robotului, de dezvoltarea inteligenţei artificiale, este *androidul*. Termenul de *android*, care înseamnă ‘asemănător omului’, a început să fie folosit în science fiction după anii ’40[90], şi se referă la un mecanism mai complex decât cel al robotului, presupunând o inginerie biologică avansată a transplanturilor electronice. La Philip K.Dick, de pildă, nu se face o diferenţiere tranşantă între roboţi şi androizi, acesta lăsând să se înţeleagă că androidul ar reprezenta un prototip mai evoluat al robotului: *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) şi *We Can Built You* (1972). Povestirea lui Philip K.Dick, din 1968, va cunoaşte o ecranizare cinematografică, *Blade Runner* (1982), un film de mare succes al genului, care va impune definitiv imaginea androidului, ca *replicant* al fiinţei umane, un bio-mecanism mai evoluat decât mecanismul metalic al roboţilor.

Tot o încercare de a produce creaturi asemănătoare naturii umane, dar mai evoluate din punctul de vedere al capacităţilor sale fizice şi

[89] A.E. Van Vogt, *Computer World*, op.cit., p. 180.
[90] *The Encyclopedia of Science Fiction,* op.cit., p. 34.

psihice, o reprezintă şi apariţia *mutanţilor* în literatura science fiction. Hugo de Vries, considerat prin clasica sa lucrare, *Die Mutationstheorie* (1901-1903), părintele teoriei evoluţiei biologice, care a observat anumite variaţii ereditare în lumea animală, a impus ideea mutaţiilor ce survin pe o scară mică în lumea viului, dar care ar putea produce anumite implicaţii în timp. În universul science fiction tema mutaţiilor genetice pătrunde cu anumită intensitate abia după cel de-al doilea război mondial, în perioada *pulp magazine*, şi ca un efect firesc al ameninţărilor armelor nucleare producătoare de radiaţii şi, după cum avertizează lumea ştiinţifică, cu efecte asupra sistemului imunitar al omului. Nefiind încă un subiect cu consistenţă, valoarea scrierilor pe această temă nu poate intra în discuţie. Fie că este rezultatul unor accidente genetice, ca în ciclul *Pandora*, (*The Jesus Incident*-1979, *The Lazzarus Effect*-1983, *The Ascension Factor*-1988) al lui Frank Herbert şi Bill Ransom, fie a unor experimente umane de perfecţionare a capacităţilor senzoriale sau fizice, *The Eyes of Heisenber* (1966) tot de Frank Herbert, *mutantul* ca personaj science fiction are un destin aparte, *dramatic* şi *singular*[91], care îl ţine la distanţă de rasa umană. Perceput ca o anomalie, *mutantul*, chiar şi atunci când are capacităţi fizice şi psihice de excepţie, cum este, de pildă, *The Mule*, din *Foundation and Empire* (1952), de Isaac Asimov, este considerat ca o ameninţare pentru rasa umană, mai periculos chiar decât roboţii şi androizii care pot fi totuşi controlaţi prin sistemele lor electronice.

Robotul, *androidul* şi *mutantul*, ca şi creaturi ce-şi datorează existenţa fiinţei umane care le-a conceput, reprezintă cele trei figuri emblematice ale literaturii science fiction din cea de-a doua parte a secolului al XX-lea, trădând fiecare în parte ambiţia omului de a intra în concurenţă cu limitele condiţiei sale. În cazul *robotului* limita care se cere trecută este cea *tehnologică,* este o limită de natură tehnică care probează ingeniozitatea şi capacitatea de dezvoltare a tehnologiei industriale. De la marionetele mecanice din secolul al XIX-lea până la cei mai sofisticaţi roboţi din scrierile lui Isaac Asimov, dotaţi cu discernământ, literatura science fiction a încercat să prezinte impactul şi efectul depăşirii acestei limite. Acest mod de natură *mecanică* sau tehnică de a concepe un mecanism dotat cu inteligenţă şi subordonat unei surse de energie convenţională este totuşi o prelungire mascată a unei viziuni mecanice despre lume.

[91] Florin Manolescu, op.cit., p. 167.

În ceea ce priveşte *androidul*, limita cu care tehnicienii l-au conceput şi pe care trebuie s-o depăşească este cea a *ingineriei biologice*, adică a posibilităţilor de implanturi ale unor celule vii într-un mecanism metalic. Uneori comunitatea androizilor este atât de influentă, dobândind emanciparea, încât dă naştere unei noi religii, aşa cum se întâmplă în *Tower of Glass* (1970) de Robert Silverberg. Pentru transcenderea acestei limite, creatorii androizilor vor utiliza noua tehnologie a calculatoarelor, abandonând sistemele mecanice în favoarea celor *electronice*.

Mutantul, atunci când nu este rezultatul unui accident genetic întâmplător, necontrolat, provoacă inteligenţa umană înspre depăşirea *limitei genetice*. Ingineria genetică este unul dintre domeniile ştiinţifice care trezeşte de obicei cele mai mari suspiciuni. Fără să joace neaparat un rol partizan al experimentelor genetice, literatura science fiction dezvăluie şi obiecţiile de natură etică ale fundamentului problemei, avertizând şi asupra consecinţelor experimentelor nucleare, cum ar fi seria de povestiri pe tema post-holocaust. Uneori însă, noua specie umană de mutanţi, apărută în urma holocaustului, este superioară celei dispărute: *Twilight World* (1961), de Poul Anderson, F.N. Waldrop, sau *A Canticle for Leibowitz* (1960), de Walter M. Miller.

Noul personaj care îşi face apariţia în universul science fiction din anii'80, în conceperea căruia sunt întruchipate ceva din performanţele celorlalte trei personaje, *robotul*, *androidul* şi *mutantul*, este *cyborg*-ul. *Cyborg*-ul este, din punct de vedere tehnic, biologic şi chiar genetic, cea mai perfecţionată creatură, concepută în proximitatea universului uman. În cazul cyborg-ului limitele dintre minte şi trup, dintre organism şi maşină, sunt depăşite ca fiind irelevante. Ca organism cibernetic, cyborg-ul este văzut şi ca o metaforă a lipsei de consistenţă în relaţiile inter-umane, private sau sociale, un hibrid 'fără însuşiri', fiind un rezultat al politicii majoritare din civilizaţia şi tradiţia vestică[92]. Dincolo de această tendinţă de ideologizare a figurii cyborg-ului, acesta rămâne, însă, un personaj science fiction, desprins mai ales din ficţiunea cyberpunk, emblematic pentru încercarea de surmontare a limitelor condiţiei umane.

---

[92] Donna Haraway, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, op.cit., pp. 149-150.

Capitolul IV

Deschideri pentru o poetică a genului

> "The work of some writers has made me think that maybe a new period in science fiction is around the corner if not already making an entrance. The change is not the sort of think you would find in any literary manifesto or letter to the editor. It has to do with the kind of assumptions that are so fundamental to us, they are invisible, like the air we breathe. The change has to do with what is going on in the blood, not in the head."[1]
>
> (Michael Kandel)

Faptul că orice nouă mişcare în science fiction avea în ultimele două decenii ale secolului trecut un caracter "visceral", nu e ceva care să mai uimească, cu atât mai mult cu cât, în cazul autorilor cyberpunk, care s-au impus dintr-o direcţie ce putea părea o fundătură pentru aspiraţiile genului, atitudinea juvenilă a străzii şi a muzicii punk, succesul de public şi, chiar, de critică, i-a propulsat pe poziţia celor mai importante realizări ale genului la momentul respectiv.

Paradoxal este, însă, faptul că această mişcare ascensională purta cu sine şi germenii decăderii sale. Una din explicaţiile pierderii interesului publicului şi al criticii pentru cyberpunk ar fi aceea că, ivită ca o mişcare de frondă în interiorul genului, noua orientare, din anii '80, ignora în mod deliberat unul dintre elementele fundamentale ale poeticii science fiction: viitorul. Viziunea care se conturează din textele cyberpunk este aceea a unui prezent în care viitorul, prezis de unele texte science fiction, s-a întâmplat deja. Interesul acesta pentru prezent ţine într-un fel mişcarea cyberpunk în afara poeticii science fiction şi a convertirii acesteia la tradiţia genului, reprezentând totodată şi perspectiva dispariţiei din

---

[1] Michael Kandel, *Is Something New Happening in Science Fiction*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 25, Part 1, March 1998, pp. 2-3.

perimetrul genului. Înainte ca mişcarea cyberpunk să înceapă să se manifeste, Patricia S.Warrick sublinia riscul depărtării genului de ceea ce l-a diferenţiat, de-a lungul timpului, de alte manifestări literare din aria culturii de masă, şi anume de extrapolarea viitorului: "When SF no longer anticipates the future, but lags behind the present, the death of the genre may be at hand."[2]

Mişcarea cyberpunk nu se orientează spre viitor ci, spre prezent, fiind una dintre mişcările science fiction care prezintă cele mai multe elemente realiste, inspirându-se adeseori direct din realităţile unei societăţi hiper-tehnologizate, cultura pop a străzii, jocurile video, jocurile de calculator, sau mitologia hacker, a spărgătorilor de coduri în reţelele informatice.

În tabloul general al societăţii post-industriale, descris de către numeroşi teoreticieni ai momentului, atât din perspectivă socială (Jean Baudrillard), socio-economică (Fredric Jameson) sau politică, cât şi cultural-filosofică (Jean François Lyotard), mişcarea cyberpunk şi-a dobândit, tocmai prin viziunea lucidă asupra prezentului, un loc bine determinat în perimetrul cultural. Faptul că noile tehnologii se detaşează complet de tehnologiile industriale, ducând la impunerea unor noi moduri de reprezentare, culminând în plan cultural cu estetica postmodernă, a fost confirmat şi de mişcarea cyberpunk care porneşte în scrierile sale tocmai de la impactul tehnologiilor de vârf asupra conştiinţei individuale. O altă temă majoră a mişcării cyberpunk, care se înscrie în acelaşi program al esteticii postmoderne, se referă la dispariţia subiectului şi la transgresarea graniţelor dintre tehnologic şi biologic, având drept scop crearea unei noi identităţi, *cyborg*-ul. Şi pentru că tehnologiile de vârf sunt pilonul esenţial în jurul căruia se configurează ierarhiile puterii, performanţele dobândite în utilizarea acestora vor juca un rol crucial în miza cea mare a jocului, proprietatea asupra spaţiului virtual. Viziunea lui Jean François Lyotard, denunţând sfârşitul erei Profesorului[3] şi a cunoştinţelor transmise sub forma cunoaşterii, în favoarea tehnicienilor, gestionari ai informaţiilor stocate în băncile de date, începe să devină o realitate.

Acestea sunt câteva dintre motivele esenţiale de la care a plecat mişcarea cyberpunk, în tendinţa de a se impune, ca mişcare distinctă în perimetrul science fiction. Vom încerca, pe parcursul acestui capitol, să-i

[2] Patricia S.Warrick, op.cit., pp. 236-237.
[3] Jean François Lyotard, *Condiţia postmodernă*, op.cit., p. 92.

conturăm liniile de forţă, analizând textele celui mai cunoscut autor al mişcării, William Gibson, grupate în două mari trilogii: *Trilogia Cyberspace*: *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986), *Mona Lisa Overdrive* (1988) şi *Trilogia Podului*: *Virtual Light* (1993), *Idoru* (1996), *All Tomorrow's Parties* (1999) precum şi povestirile din volumul *Burning Chrome* (1986).

1. Premisele unei poetici cyberpunk

> "Finally, whatever else cyberpunk may be, it is also, [...] a convenient name for the kind of writing that springs up where the converging trajectoires of SF poetics and postmodernist poetics finally cross. It arises, in other words, from the interaction and mutual interference of SF and mainstream postmodernist writing"[4].
>
> (Brian McHale)

Indiscutabil, configurarea reţelelor informaţionale şi funcţionarea acestora la nivel global a jucat un rol fundamental în conturarea, din perspectiva raporturilor sociale, a viziunii actuale asupra spaţiului şi timpului. Dacă în mediile generate de computer distanţele se micşorează, până la dispariţia lor, şi noile tehnologii pot stabili o simultaneitate între evenimente separate în timp, nu trebuie, însă, pierdut din vedere faptul că aceste lucruri sunt posibile, raportate la experienţa umană, în virtutea unei convenţii de non-interacţiune între mediile virtuale şi universul real. Diferenţa dintre lumea reală şi realitatea virtuală se poate stabili, consideră Michael Heim, pe baza a trei constrângeri care ancorează individul în real: "our inevitable mortality, the irreversible direction of time, and a sense of precariousness arising from the possibility of physical injury."[5] Separaţia, între lumea reală şi lumea virtuală, se trasează aşadar în favoarea unor constrângeri de natură fizică, ca dispariţia prin moarte a fiinţei umane sau fragilitatea corpului uman, şi de natură ontologică, dată de sensul ireversibil al timpului. S-ar mai putea adăuga la aceste constrângeri analizate de Michael Heim încă una de natură ontologică, şi anume caracterul bi-dimensional al spaţiului perceput de om, faţă de tri-dimensionalitatea

[4] Brian McHale, *Constructing postmodernism*, op.cit., p. 245.
[5] Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, op.cit., p. 136.

spaţiului virtual, element fără de care construirea matricei nu ar fi posibilă. Se mai impune de asemenea, şi o constrângere de natură metafizică, dată de relaţia pe care individul o are cu transcendentul, în plan real sub forma a două nivele distincte şi în plan virtual sub forma a două nivele comunicante.

Originalitatea textelor cyberpunk faţă de tradiţia science fiction constă tocmai în faptul că reuşeşte să creeze un univers ficţional complet nou, în care constrângerile de natură ontologică, metafizică, fizică sau biologică, adică limitele impuse de condiţia umană, sunt depăşite într-un prezent aflat la îndemâna oricui şi nu într-un viitor ipotetic. Temele şi motivele pe care ficţiunea cyberpunk le preia în mod deliberat din tradiţia science fiction sunt re-interpretate şi, după cum observă Brian McHale, printr-un proces complex de re-investire cu noi semnificaţii constituie noutatea esenţială a poeticii cyberpunk: "What is new in cyberpunk is, first of all, the conspicuousness of certain selected motifs rather than others, their foregrounding relative to other motifs from SF repertoire; and, secondly, the co-occurrence of certain motifs in the same texts, the solidarity among these motifs, the way they mutually corroborate and reinforce each other to create a motif complex which is distinctive of the cyberpunk wave of SF, even if every one of the individual items making up the complex can be traced back to earlier SF phases."[6]

Interesat în a trasa liniile, care unesc punctele de convergenţă, dintre cyberpunk şi ficţiunea postmodernă, Brian McHale se concentrează asupra unor motive literare comune, provenite din orientarea ontologică (în raport cu ficţiunea modernă orientată epistemologic) a celor două tipuri comparabile de ficţiuni. Acest set de motive cuprinde ceea ce se numeşte "worldness" sau micro-lumile, motivul eului centrifugal precum şi motivul morţii individuale şi colective. Ficţiunea cyberpunk, analizată din această perspectică ontologică, îi oferă lui Brian McHale suficiente mărturii textuale în sprijinul ipotezelor, cu ajutorul cărora, comparativ cu ficţiunea postmodernă, va contura poetica cyberpunk. Perspectiva generoasă, elaborată de Brian McHale, în vederea izolării ficţiunii cyberpunk de fenomenul science fiction şi a apropierii acesteia de ficţiunea postmodernă, prezintă, însă, şi un mare risc. Separată de tradiţia science fiction şi fără posibilităţi reale, din punct de vedere estetic, de a se integra literaturii postmoderne, ficţiunea cyberpunk ar rămâne un fenomen izolat, subversiv, al culturii contemporane.

[6] Brian McHale, *Constructing postmodernism*, op.cit., p. 246.

Şi, totuşi, mişcarea cyberpunk a contribuit, prin practicile ficţionale elaborate de poetica sa, la explorarea unor noi strategii ale scrisului care utilizează ceea ce Deleuze şi Guattari au denumit "the writing machine", evidenţiind efectele tehnologiilor informaţionale asupra modului de concepere a textului. Aceste implicaţii textuale în planul expresiei, stârnite de mişcarea cyberpunk, au dus la elaborarea unor noi forme de naraţiuni, al căror numitor comun, noile tehnologii electronice, le detaşează de fundalul ficţiunii postmoderne: *the novel of information multiplicity* (John Johnston), *the digital narrative* (Marie-Laure Ryan) sau *interface fiction* (Brian McHale). Printre autorii des invocaţi care experimentează acest tip de scriere contaminat de tehnologiile digitale, se numără Thomas Pynchon, William Burroughs, Joseph McElroy sau Christine Brooke-Rose.

Interesul practicii literare actuale, de a exploata motive şi teme ficţionale provenite din arii literare marginale, nu desfiinţează, după cum observă şi Linda Hutcheon, graniţele culturale, ci le face mai permeabile[7]: în fond ierarhiile estetice nu dispar, ci trec într-un plan secund, mai puţin vizibil, dar întotdeauna operabil. Acelaşi lucru se întâmplă şi cu ficţiunea cyberpunk care împrumută ficţiunii postmoderne strategii şi practici narative, experimentate mai întâi în propriile sale texte, dar şi invers, preia mai ales din registrul stilistic al ficţiunii postmoderne, forme inovatoare pe care le asimilează practicii sale. Dincolo însă de această migraţie de teme şi motive, dintr-o direcţie într-alta, ficţiunea cyberpunk şi ficţiunea postmodernă rămân separate, fără a enunţa criteriul valoric, şi printr-o concepţie distinctă faţă de uzanţele ontologice ale micro-lumilor create, precum şi faţă de impulsul care le-a generat. Ficţiunea cyberpunk nu inventează universul virtual şi nici nu îl creează, ci îl descoperă dincolo de ecranul calculatorului, gata construit de ingineria electronicii virtuale, doar printr-o utilizare experimentată a programului. Mişcarea cyberpunk se constituie, astfel, într-un fel de *spaţiu al acomodării*, după expresia lui Scott Bukatman, al unui mod de viaţă, ce se formează *în* şi *cu* ajutorul noilor medii generate electronic, inseparabile de cultura contemporană. În schimb, impulsul ficţional care, în naraţiunea postmodernă, generează micro-universuri (*the Zone* din *Gravity's Rainbow* de Thomas Pynchon, sau *Tlön*, imaginara lume a lui Borges) dobândeşte, prin argumentele practicii reprezentaţionale, un statut ontologic.

Diferenţa aceasta de viziune în privinţa dominantei ontologice va constitui punctul de plecare în analiza elementelor esenţiale care

[7] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, op.cit., p. 41.

conturează viziunea unei poetici cyberpunk, reflectată în sugestiile pe care practica textuală însăşi le conţine. Vom defini poetica cyberpunk în funcţie de implicaţiile ficţionale conţinute la nivelul unui set de trei dimensiuni care descriu universul virtual în raport cu cel real, şi anume, dimensiunea ontologică, antropologică şi metafizică. Aceste dimensiuni se impun, în funcţie de constrângerile pe care le ridică, şi ca o linie de demarcaţie netă între cele două universuri, cel real şi cel virtual, iar în plan ficţional au rolul de a separa practicile şi strategiile ficţiunii cyberpunk de ficţiunea postmodernă, pe de-o parte, şi de science fiction, pe de altă parte, impunând-o ca pe o poetică aparte în perimetrul culturii postmoderne.

2. Dimensiunea ontologică

> "In both spatial and temporal terms, then, the bodily experience of the human is absented from the new reality, precipitating a legitimate cultural crisis which has some precedent in the cultural crisis of the late nineteenth century […]. Particularly important, and intimately connected, are two frequently noted phenomena: the decline of the master-narratives which structure our understanding of the social structure and the rise of simulation as a prevalent form."[8]
>
> (Scott Bukatman)

Aşa după cum s-a analizat într-un capitol anterior, viziunea asupra spaţiului şi timpului impusă conştiinţei umane de noile tehnologii digitale, pe fundalul crizei culturale a reprezentării, a dobândit în ficţiunea cyberpunk un loc privilegiat. Universul cyberpunk este văzut, în primul rând, ca o construcţie digitală, o proiecţie spaţio-temporală care îşi datorează funcţiile ontologice unor programe de calculator sofisticate. Acest univers nu este însă total rupt de lumea reală, o lume care funcţionează în planul secund celei virtuale, ca un fel de spaţiu al recunoaşterii, dar şi al dispariţiei temporare, şi care serveşte apoi drept rampă de lansare în jocurile puterii din lumea virtuală.

Repertoriul motivelor spaţiale este extrem de variat şi proliferează într-o continuă reţea de noi forme, având ca model originar matricea, ce se

[8] Scott Bukatman, op.cit., p. 99.

poate multiplica, în funcţie de anumite raporturi numerice, la infinit. Repertoriul motivelor temporale este mai limitat, singura preocupare a celor ce confecţionează matricea fiind aceea de a stabili un raport coerent între ireversibilatea timpului real şi reversibilitatea timpului din cyberspace.

2.1. Cyberspace. *Are We Living in a Cyberspace Age ?*

> "Cyber connotes automation, artificial control and computerization. Space, of course, means a multidimensional place."[9]
>
> (David B.Whittle)

Această definiţie care porneşte de la semnificaţiile separate ale celor doi termeni, ce formează prin compunere noţiunea de *cyberspace*, trimite în mod direct la cele două elemente de bază ale spaţiului generat electronic, la structura digitală artificială şi la locaţia multidimensională. Joncţiunea prin compunere a celor două componente, controlul electronic în plan digital şi experienţele umane din spaţiul real fac din cyberspace un loc care reflectă un mod de existenţă ce îşi produce propriul set de norme şi legi de funcţionare. Lipsit de garanţii ontologice sau transcendente, universul virtual trebuie, fie să-şi reinventeze un nou statut în funcţie de universul real, la care să se raporteze, fie să-şi genereze din interior propria legitimitate, ca o măsură de protecţie împotriva lumii reale. Proprietăţile, în virtutea cărora funcţionează cyberspace-ul, nu prezintă nici un fel de garanţii, nici transcendente, dar nici politice care să-i protejeze domeniile de întindere. Singura garanţie care reprezintă cyberspace-ul şi care antrenează un complex proces de dobândire a autonomiei sale este de natură tehnologică. Tehnologiile de vârf creează şi controlează universul virtual.

Revenind asupra definiţiei dată conceptului de *cyberspace*, David B.Whittle completează elementele iniţiale ale acesteia cu altele noi: "1. A fictional, psychic space where minds fuse in a tracelike 'consensual hallucination'; 2. The conceptual world of networked interactions between individuals and their intellectual creations and every thing associated with such networks and interactions; 3. The state of mind shared by people communicating using digital representations of language

[9] David B.Whittle, *Cyberspace: The Human Dimension*, New York: W.H. Freeman and Company, 1997, p. 5.

and sensory experience who are separated by time and space but connected by networks of physical acces devices."[10] Trei elemente trebuie reţinute din această definiţie pentru cyberspace: caracterul ficţional al spaţiului creat electronic, proprietatea de a funcţiona în reţea şi capacitatea de a crea prin limbajul numeric reprezentări digitale pentru experienţe senzoriale comune. În funcţie de aceste elemente interconectate se confirmă gradul autonom al existenţei în cyberspace.

Termenul de cyberspace, introdus de William Gibson, încă din primele pagini din *Neuromancer* (1984), se va impune pe parcursul anilor '80, dobândind un caracter axiomatic, ca fiind termenul în jurul căruia se va defini mişcarea cyberpunk. Pentru eroul lui Gibson, Case, cyberspace-ul era paradisul pierdut, locul de unde fusese expulzat din cauza unor greşeli de neiertat, un loc pe care îl mai visa, încă, şi cu nostalgia căruia trăia exilat în lumea reală: "De un an aici, tot mai visa la ciberspaţiu, speranţa topindu-se cu fiecare noapte. Cu toate amfetaminele, toate beţiile şi escapadele făcute prin Oraşul Nopţii, continua să vadă matricea, în somn, grile strălucitoare de logică, depliindu-se peste vidul incolor…"[11] Analizând cyberspace-ul gibsonian, David Tomas îl defineşte în funcţie de caracteristicile spaţiului euclidian: "First, it is conceived as a common transnational work environment. Second, it is a transportation space designed to accomplish work related tasks-both a space in which one can travel in real-time or by way of *bodiless, instantaneous shifts* and a space through which human memory and identity are transported globally. Third, it redefines and restructures what it means to be human in technoeconomic terms through a databased collectivization of the human sensorium or, in the more radical customized and therefore 'individualistic' terms, of 'personality' or synthetic data construct".[12] Pe lângă caracteristicile deja enunţate ale cyberspace-ului, David Tomas introduce, în plus, un aspect care ţine mai degrabă de caracterul reacţiilor culturale şi sociale faţă de universul virtual, creat cu ajutorul tehnologiilor digitale, care nu mai este atât *meta-*, situat dincolo de simţuri, în afara lor, cu atât mai mult cu cât presupune şi o anumită implicare senzorială, cât *para-*, adică, situat în vecinătatea celui

[10] David B.Whittle, *Cyberspace: The Human Dimension*, op.cit., p. 9.
[11] Wlliam Gibson, *Neuromantul*, trad. de Mihai-Dan Pavelescu, Bucureşti: Editura Cristian Plus, [199?], p. 11.
[12] David Tomas, *Old Rituals for Newspace: Rites de Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace*, în *Cyberspace: First Steps*, op.cit., p. 36.

real, în afara lui, dar având un statut bine definit în raport cu acesta. Universul virtual ar rămâne însă doar o construcţie artificială dacă nu ar implica şi conştiinţa celui ce se cuplează fizic la acesta: "[…] cuplat la un deck ciberspaţiu de comandă, care proiecta conştiinţa lui lipsită de trup în halucinaţia reflexă a matricii"[13].

Plecând de la acest aspect, se poate presupune că, pentru Case, protagonistul din *Neuromancer*, universul real şi cel virtual şi-au inversat raportul, în universul real Case se simte dezorientat, lipsit de orice alternativă, în timp ce cyberspace-ul reprezintă locul unde îşi poate împlini cu adevărat menirea. Reîntoarcerea în cyberspace, după un timp petrecut în umbra infernului din Oraşul Nopţii, înseamnă pentru el eliberarea: "Şi undeva, el râdea, într-o mansardă vopsită în alb, degetele îndepărtate mângâiau deckul şi lacrimile eliberatoare îi brăzdau chipul."[14] O astfel de imagine a cyberspace-ului tinde să perceapă acest câmp generat electronic ca pe un spaţiu fizic, mai bogat, din punctul de vedere al experienţei individuale, decât spaţiul real. Protagonistul lui Pat Cadigan, de pildă, Visual Mark, din *Synners* (1989), este atât de atras de cyberspace încât ar vrea să-şi transfere conştiinţa acolo în mod permanent, existenţa fizică a fiinţei sale nemaifiindu-i de nici un folos.

Şi totuşi geografia cyberspace-ului este proiectată în funcţie de o geografie reală, al cărei model digital este. Ar putea părea inexplicabilă această reprezentare în formă digitală a unei lumi reale, din care protagoniştii sunt oricum dispuşi să evadeze, în favoarea existenţei la un nivel de conştiinţă superior, eliberat de „povara" simţurilor. Modelul structurilor sociale umane, recognoscibil ca reprezentare în configurarea cyberspace-ului, demonstrează că universul virtual nu este total rupt de cel real, dimpotrivă, uneori, acestea se intersectează şi chiar, în anumite cazuri, ceea ce se petrece în cyberspace, prin reţeaua de informaţii globală, are o influenţă mare asupra lumii reale. Un exemplu în acest sens ar putea fi escapada lui Case, prin cyberspace în interiorul *Reţelei Senzo*, din a cărei arhivă fizică trebuia să sustragă o construcţie digitală, rămasă în urmă, de la un fost "maestru" al său în navigarea prin cyberspace. Pătrunderea în interiorul imobilului care adăposteşte *Reţeaua Senzo* se face atât prin cyberspace, prin reţeaua informaţională, lucru de care se ocupă Case, cât şi în mod fizic, cea care intră efectiv în imobil fiind

[13] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 12.
[14] *Ibidem,* p. 70.

Molly, de care Case este cuplat prin mijloace de transmisie şi căreia îi pregăteşte traseul, decuplând sistemele de securitate. La această pătrundere în *Reţeaua Senzo* sunt ajutaţi şi de o echipă specializată în introducerea informaţiilor false în reţelele de date, *Panterele Moderne*, a căror sarcină era aceea de a crea piste false pentru tehnicienii de la *Senzo*, care ar încerca să descopere pătrunderea ilegală în reţeaua lor.

Examinând reprezentarea spaţiului real în ficţiunea cyberpunk, E.L. McCallum sugerează că modelul pentru cyberspace îl constituie însăşi lumea actuală: "Real space structures cyberfiction through settings that recognizably correspond with the geographic organization of our world today, but beyond setting, real-space metaphors come into play even in depictions of purely imaginary cyberspace."[15] Ceea ce observă E.L McCallum în studiul său este un fapt care poate părea surprinzător pentru o ficţiune care se revendică dintr-un gen al viitorului, cum este science fiction-ul, şi anume că geografia cyberspace-ului este mai apropiată literaturii de călătorie şi de aventuri, specifice perioadei colonialiste decât de geografia imaginară a unei lumi viitoare. În demonstrarea acestei ipoteze, E.L. McCallum îşi focalizează atenţia asupra a trei binecunoscute texte cyberpunk: *Neoromancer* (1984) de Gibson, *Mindplayers* (1987) de Pat Cadigan şi *Islands in the Net* (1988) de Bruce Sterling. Pornind de la raportul de bază, după care e concepută lumea colonialistă, lumea civilizată, pe de-o parte, sau centrul geografic, politic şi economic, şi lumea barbară, pe de altă parte, sau marginea, E.L. McCallum regăseşte metafore ale spaţiului real, care pornesc de la acest raport, şi în cyberspace. Această viziune, a apropierii mişcării cyberpunk de capitalismul de tip imperialist, colonialist, se situează pe o poziţie diferită de cea a lui Fredric Jameson, de pildă, pentru care fenomenul cyberpunk este o expresie literară a celei de-a treia faze a capitalismului[16], şi anume faza sa postmodernă, de proliferare a corporaţiilor internaţionale în afara graniţelor statale. Aceste perspective, provenind din practica şi teoria socială, care percep individul ca pe o fiinţă socială, mişcându-se şi acţionând într-un spaţiu social, lasă pe dinafară celălalt termen al distincţiei eu social/eu individual, şi anume eul individual care presupune o viziune

[15] E.L. McCallum, *Mapping the Real in Cyberfiction*, în *Poetics Today*, Vol. 12, No. 2, Summer 2000, p. 351.
[16] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, op.cit., p. 419.

proprie asupra spaţiului. Şi această viziune, a individului obişnuit de a se percepe pe sine, în termeni vizuali şi spaţiali, mişcându-se într-un spaţiu real, concret, este inversată în ficţiunea cyberpunk, care familiarizează individul tocmai cu lipsa de volum sau materie[17], adică cu proprietăţi non-spaţiale, proprii mecanismelor de abstractizare digitală din cyberspace.

Este însă interesant faptul că ficţiunea cyberpunk, fără a se revendica de la o etapă anume a capitalismului de piaţă, preia forme echivalente atât din maniera de percepere a spaţiului adoptată de capitalismul de tip colonialist, incluzând practicii sale literare metaforele spaţiale ale acestuia, cât şi din structurile de organizare economico-socială ale capitalismului târziu, al căror model caracteristic îl reprezintă corporaţiile. În plus, pe lângă caracterul social al viziunii spaţiale din ficţiunea cyberpunk se adaugă şi un nivel de concepere a spaţiului din perspectivă individuală.

Distincţiile cu care operează repertoriul metaforelor spaţiale din ficţiunea cyberpunk se înscriu pe direcţii complementare şi au în vedere anumite calităţi sau proprietăţi ale spaţiului impuse de pendularea eului pe anumite praguri ale conştiinţei sale. Vom opera mai întâi cu distincţia dintre *spaţiul virtual* şi *spaţiul real*, spaţii care se construiesc în ficţiunea cyberpunk, unul pe cale tehnologică, iar celălalt fiind conceput ca existent, legat de timp şi împrejurări, reprezentând o extrapolare a lumii contemporane. Metaforele spaţiale sub care regăsim reflectate în ficţiunea cyberpunk cele două tipuri de spaţii sunt *matricea* şi *Lăbărţarea (The Sprawl)*.

O a doua distincţie spaţială are în vedere, în funcţie de gradul de receptare şi de maniera de delimitare, fragmentarea spaţiului social, în *spaţiu public* şi în *spaţiu privat*. Compartimentarea spaţiului social pe aceste două nivele, *public* şi *privat*, este constitutivă ficţiunii cyberpunk, literatura science fiction, în genere, ignorase ceea ce descoperise modernitatea dincolo de spaţiul public, dreptul individului la spaţiul privat. *Spaţiul privat* şi *spaţiul public* sunt confirmate în ficţiunea cyberpunk de metafore spaţiale care adâncesc dihotomia carteziană a minţii şi a trupului până la separaţia lor definitivă. Conştiinţa reprezintă *spaţiul privat* în care se refugiază individul, în timp ce trupul său poate fi un bun comun al inginerilor geneticieni, un spaţiu ce aparţine condiţionat celor ce l-au achiziţionat (*spaţiul public*).

[17] Steven Connor, op.cit., p. 177.

Un al treilea tip de spaţiu prezent în ficţiunea cyberpunk nu produce distincţii, fiind el însuşi rezultatul unei interferenţe, şi anume, *simstim*-ul, un spaţiu de abandon între două existenţe diferite care vin în contact la nivel senzorial, situându-se în acelaşi timp în interiorul propriei conştiinţe, dar şi a celuilalt. E un *spaţiu de interfaţă*.

2.1.1. Spaţiul virtual/Spaţiul real

> "În faţa ochilor mei se ridică un val argintiu de fosfene şi matricea începu să mi se deplieze în minte, o tablă de şah tri-D, infinită şi perfect transparentă". [18]
>
> (William Gibson, *Chrome*)

Povestirea *Chrome*, publicată în revista *Omni*, în 1982, şi abia în 1986 în volum, este probabil una dintre cele mai explicite scrieri ale lui William Gibson în privinţa terminologiei specifică mişcării cyberpunk. Apar în această povestire, pentru prima oară, noţiuni ce vor deveni adevăraţi topoi în textele de mai târziu ale autorului canadian, dar şi ai altor autori de ficţiune cyberpunk. Una dintre aceste noţiuni este şi *matricea*. Această noţiune a pătruns, în ficţiunea cyberpunk, din sfera matematicii, şi se referă la un sistem de numere grupate într-un tablou dreptunghiular având un anumit număr de linii şi coloane, fiecare linie prezentând un număr identic de numere dispuse în coloane. În limbajul de programare, *matricea* este concepută ca o structură de bază care conţine un raport comprimat al constituirii unor bănci de date, elaborate prin operaţiuni complexe. În matrice este încastrat de asemenea şi un limbaj criptic, care protejează sistemul împotriva operaţiunilor ilegale de spargere a codurilor şi decriptare a informaţiilor. Arhitectura matricii este complexă şi infinită, poate fi privită din diferite unghiuri şi, de fiecare dată, se expune într-o nouă configuraţie. Şi totuşi matricea are proprietăţi ambivalente, este un sistem închis pentru cei care nu reuşesc să pătrundă, după cum, odată ajuns în interior, se poate desfăşura la o scară infinită: "Matricea este reprezentarea abstractă a relaţiilor dintre sistemele de date. Programatorii legali pătrund în acel sector al matricii aparţinând celor care i-au angajat şi se trezesc înconjuraţi de geometrii strălucitoare, reprezentând datele corporaţiilor"[19].

[18] William Gibson, *Chrome*, trad. de Mihai Dan Pavelescu, Bucureşti, Ed. Fahrenheit, 1998, p. 224.
[19] *Ibidem,* p. 225.

Nivelul până la care un spărgător ilegal (hacker) al sistemelor de informaţii ale corporaţiilor sau *cowboy*, cum i se mai spune în limbaj cyberpunk, pătrunde în structura matricii depinde de cunoştinţele dobândite de acesta la navigarea în cyberspace, dar şi de tehnologia pe care o are la îndemână. Uneori nici tehnologia şi nici cunoştinţele proprii nu sunt de ajuns pentru a ajunge în cel mai îndepărtat loc din matrice, fără teamă de moarte. Şi acest lucru este evident pentru protagonistul din *Neuromancer*, Case, care reuşeşte să recupereze, din *Reţeaua Senzo*, *o casetă ROM superbobinată*, construcţia unei matrici de personalitate ce conţine învăţătura unui maestru de al lui, dispărut, Dixie Linie-dreaptă, şi care joacă pe lângă Case rolul de maestru şi ghid. Navigarea în matrice are în plan simbolic rolul unei adevărate călătorii iniţiatice, similară odiseei lui Ulise în căutarea ţinutului natal.

De aceea, nu trebuie pierdut din vedere cel de-al doilea sens al noţiunii matricii, sens care trimite la organul feminin al pro-creaţiei, organul în care se dezvoltă fătul până la naştere. Această valenţă simbolică a matricii este speculată în ficţiunea cyberpunk, la nivel textual, printr-o serie de elemente specifice imaginarului feminin. Cuplarea la deck-ul care conţine, în virtualitate, matricea, se face cu ajutorul unui mecanism, bazat pe *dermatrozi*, un fel de fire de legătură ce trimit în plan simbolic la re-înnodarea cordonului ombilical. După o izolare de un an, de deck-ul cyberspace, Case, refăcut în urma unor operaţii neuro-chirurgicale, are voie abia în cea de-a opta zi să se cupleze la cyberspace. Nu poate fi întâmplătoare alegerea acestei cifre, 8, se ştie că fătul are nevoie de nouă luni pentru a se dezvolta în uterul matern, şi Case, refăcând în sens invers drumul acestuia, primeşte încuviinţarea ca în cea de-a opta zi, adică în prima lună simbolică a evoluţiei fătului, să se întoarcă la matrice. Drumul invers spre matrice îl face cu ochii închişi: "Închise ochii. Găsi tasta striată a alimentării. Iar în bezna sângerie dinapoia ochilor, fosforele argintii fierbând dinspre marginea spaţiului, imagini hipnagogice, dispărând aidoma unei pelicule montate din cadre aleatorii. Simboluri, cifre, chipuri, o mandala neclară, fragmentată de informaţii vizuale. Te rog, se rugă, *acum*… Un disc cenuşiu, culoarea cerului din Chiba. *Acum*… Discul începu să se rotească, mai repede, devenind o sferă de un gri palid. Dilatându-se… Şi pluti, înflorind pentru el, o jucărie origami din neon lichid, deplierea căminului său lipsit de distanţe, ţinutul lui, o tablă de şah, 3D, transparentă, întinzându-se infinită."[20]

[20] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 70.

Sugestia reîntoarcerii în matrice ca într-un uter matern este exprimată prin imagini care refac acest traseu existenţial. Apare mai întâi imaginea unei mandale, neclare şi lipsite de unitate. Conform teoriei lui Giuseppe Tucci, simbolistica mandalei descrie o dublă semnificaţie şi este, în acelaşi timp, atât o imagine a macrocosmosului, a cărei construcţie primordială o reface prin desene abstracte, cât şi a microcosmosului, în care se concentrează oglindirea eului[21]. Mandala neclară şi fragmentată pe care o vede Case este imaginea eului său scindat, incapabil să-şi regăsească, în afara matricei, unitatea. Pe măsură ce Case înaintează pe parcursul său iniţiatic, imaginile prind contururi, la început concrete, familiare ochiului, cum ar fi imaginea discului care se transformă într-o sferă, apoi tot mai abstracte până la imaginea matricii înseşi, o tablă de şah tri-dimensională, transparentă şi infinită. De asemenea, o altă imagine, purtând valenţe ale imagisticii procreaţiei, este reflectată în viziunea plutirii printr-un mediu lichid, încheiată în cele din urmă cu regăsirea căminului, matricea însăşi. Astfel de imagini, ale cuplării la deck-ul cyberspace, ca într-un fel de reînnodare la cordonul ombilical, sunt frecvente în opera lui William Gibson.

Indiscutabil, matricea posedă în ficţiunea cyberpunk calităţi feminine, speculate la nivel textual printr-o serie de imagini care îi confirmă valenţele. Dacă cuplarea la cyberspace echivalează în plan simbolic cu o călătorie iniţiatică spre zona maternă a reîntregirii sinelui, nu este deloc întâmplător faptul că marea majoritate a cowboy-lor, a profesioniştilor ce rulează în cyberspace, sunt de gen masculin: Case (*Neuromancer*), Bobby Newmark, (*Count zero*), Count Zero Interrupt, acelaşi Bobby Newmark, (*Mona Liva Overdrive*) sau Bobby (*Chrome*). Din această cauză o interpretare din perspectiva pshilogiei freudiene ar fi mai mult decât justificată, putându-se identifica cu uşurinţă în trilogia cyberspace-ului lui William Gibson personajele simbolice ce compun mitul lui Oedip.

Foarte tânărul cowboy, Case avea 24 de ani, joacă rolul tânărului Oedip căruia îi este predestinat să-şi ucidă tatăl şi să o ia de soţie pe propria sa mamă. Matricea joacă rolul, în trilogia lui Gibson atât a mamei, cât şi a soţiei. Molly remarcă, de pildă, în *Neuromancer* felul sexual în care se apropie Case de deck-ul ce-l cuplează la cyberspace. Ambiguu şi deloc transparent este rolul tatălui în această trilogie. Case din *Neuromancer* este lipsit de părinţi, nu există nici o referinţă în text cu privire la aceştia, în

[21] Giuseppe Tucci, *Teoria şi practica mandalei. Cu referire specială la psihologia modernă a adîncurilor*, trad. de Ioan Milea, Bucureşti: Ed. Humanitas, 1995, p. 60.

schimb sunt pomeniţi cei ce l-au învăţat pe Case meserie, McCoy Pauley şi Bobby Quine. Mama lui Bobby Newmark, Marsha, trăieşte în afara realităţii, cuplată la *simstim*, printr-un cip implantat în creier, fiind dependentă de rularea unor seriale de televiziune şi va sfârşi tragic, într-un atentat destinat fiului ei. Imaginea tatălui lui Bobby se pierde în poveştile Marshei care cunosc mai multe versiuni, în funcţie de starea ei de spirit şi, mai crede Bobby, de secvenţele din serialele urmărite de mama lui a cărei viaţă se confunda cu aceea a personajelor încă de dinaintea naşterii sale. De aceea rolul tatălui este preluat fie de o inteligenţă artificială, Wintermute (*Neuromancer*), Colin (*Mona Lisa Overdrive*), fie de o fiinţă, aproape lipsită de omenesc, magnatul Virek, menţinut artificial în viaţă, cu ajutorul unei tehnologii sofisticate (*Count Zero*). Confruntarea este inevitabilă, şi ca în mitul oedipian, fiul îşi ucide tatăl, în mod ironic, chiar din greşeală în *Count Zero*, când prezenţa lui Bobby Newmark în apropierea lui Virek este o greşeală de programare a calculatoarelor. Interesant este finalul din *Neuromancer* când Wintermute se identifică cu însăşi matricea, dar faţă de care Case nu mai simte nici o atracţie, devenindu-i străină. Stingerea ecranului şi decluparea de cyberspace echivalează cu uciderea simbolică a acestuia.

Dacă spaţiul virtual este rodul unei tehnologii de elaborare într-o formă 'concretizată', care este cyberspace-ul, şi este reprezentat printr-o metaforă a feminităţii, *matricea*, spaţiul real este mult mai fragmentat şi este divizat în centre de putere politică, economică şi chiar culturală, care se confruntă între ele, fără să se asimileze una pe cealaltă. Se poate proiecta asupra acestui univers care reprezintă lumea reală în trilogia lui William Gibson, viziunea unei *lumi digitale postmoderne neomedievală*[22], pe care Stephen J. Kobrin o argumentează în termeni economici, prin comparaţie cu felul în care se impunea puterea economică medievală în afara graniţelor statale. Absenţa graniţelor geografice, în faţa schimburilor economice, din lumea medievală, este asemănată de Stephen J. Kobrin cu maniera în care, în lumea postmodernă, prin revoluţia digitală, limitele geografice şi-au pierdut puterea de a impune termenii de schimb. Este ceea ce înţelege Stephen J. Kobrin prin *Neomedievalism*. Acest *neomedievalism* se manifestă şi în trilogia lui Gibson, atât în plan social cât şi economic, mai ales prin felul în care este organizată lumea reală.

[22] Stephen J. Kobrin, *Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World*, în *Journal of International Affairs*, Vol. 51, No. 2, Spring 1998, p.361.

Ierarhizată piramidal, puterea se transmite de sus în jos, dinspre vârful piramidei înspre straturile de jos, fapt ce o face să se asemene cu dispunerea puterii medievale, în vârful căreia se afla stăpânul domeniului feudal[23], urmând apoi, pe pragurile inferioare, în funcţie de calităţile lor sociale, toţi supuşii. Dacă însă, în lumea medievală, puterea se constituie în virtutea unui drept divin, fiecărui individ fiindu-i sortit prin naştere locul în ierarhia socială, în lumea postmodernă puterea financiară este cea care stabileşte ierahii şi acest lucru este pe deplin confirmat de trilogia lui William Gibson.

În vârful piramidei puterii din *Count Zero*, de pildă, se află Josef Virek, a cărui avere personală se pierde în ordini de mărime greu de imaginat. Interpretarea pe care Herr Virek o dă propriei sale averi nu este, fără îndoială, departe de adevăr şi conţine, într-o unică secvenţă, specificitatea particularităţii economice a corporaţiilor multinaţionale, înţeleasă ca autonomie a anumitor componente ale trustului faţă de întreg: "Anumite aspecte ale averii mele au devenit autonome, în anumite grade. Uneori chiar se războiesc între ele. Rebeliunea extremităţilor fiscale [...]"[24]. Implicaţiile economice care decurg din această viziune au fireşte o legătură profundă cu felul în care percepe postmodernitatea, în zonele ei cele mai avansate, nu numai raporturile de schimb, de-teritorializate, ci, mai ales, reprezentările spaţiale datorate acestei perspective.

Ce are în comun mişcarea cyberpunk cu vizualizările postmoderne ale spaţiului, se întreabă şi Dani Cavallaro, analizând imaginarul spaţial din ficţiunea cyberpunk: "What does cyberpunk share with postmodern visualization of space? What contemporary scientific perspectives are most relevant to its geografies?"[25] Răspunsul dat acestor întrebări are, în concepţia criticului, o semnificaţie atât ideologică cât şi psihologică, şi se bazează pe caracteristicile *hărţilor* geografice. Nu există hărţi exacte, susţine Dani Cavallaro, hărţile nu fac decât să fixeze imagini ale unei lumi în schimbare, rolul lor fiind acela de a conferi un sens de permanenţă experienţei umane a spaţiului şi timpului: "[...] maps are often presented as accurate and reliable in order to lend a sense of permanence to human

[23] Georges Duby, *Arta şi societatea. 980-1420*, trad. şi note de Marina Rădulescu, Bucureşti: Ed. Meridiane, 1987, vol. I, pp. 76-113.
[24] William Gibson, *Contele Zero*, trad. de Mihai Dan Pavelescu, Bucureşti: Ed. Fahrenheit, pp. 22-23.
[25] Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture. Science Fiction and the work of William Gibson*, London and New Brunswick NJ: The Athlone Press, 2000, p. 134.

experiences of both space and time. Maps are metaphors, figures or tropes and should not, therefore, be confused with literal reality."[26]

De aceea imaginea societăţii postmoderne nu mai poate fi proiectată sintetic pe o unică hartă sau prin imagini succesive, prezentând un anumit aspect al realităţii, ci printr-o hartă, concepută în formă digitală, care să ofere simultan o imagine din exterior şi de deasupra oricărui punct de pe teren, şi care să fie oricând modificată în funcţie de unghiul cerut. Iată, de pildă, maniera accentuată până la detalii a viziunii unei hărţi digitale, reprezentând AMBA, sau Axa Metropolitană Boston-Atlanta, teritoriu ce reprezintă pentru Case, *acasă*: "Programaţi o hartă să indice frecvenţa schimburilor de informaţii, fiecare mie de megabiţi reprezentând un singur punct pe un ecran foarte mare, Manhattan şi Atlanta ar fi alb compact. Apoi ar începe să pulseze, acumularea datelor ameninţând supraîncărcarea simulării. Harta este gata să devină o supernovă. Răciţi-o! Creşteţi scara! Fiecare punct – un milion de megabiţi. La o sută de milioane de megaţi pe secundă, începeţi să distingeţi anumite străzi în mijlocul Manhattanului, contururile unor platforme industriale, vechi de o sută de ani, înconjurând centrul vechi al Atlantei [...]"[27]. Această perspectivă, care a fost valorificată în plan estetic, de practica literară, prin tehnica colajului şi a asamblajului, determină în arhitectură, de pildă, care este, prin excelenţă, arta reprezentării spaţiale, dominante stilistice proprii arhitecturii postmoderne în raport cu cea modernă.

Conceperea spaţiului în ficţiunea cyberpunk se susţine pe acelaşi principiu după care se orientează arhitectura postmodernă în amenajarea spaţiului, şi anume interesul pentru detaliu şi tehnica asamblajului. Acest limbaj arhitectural se reflectă în primul rând în construirea *spaţiului urban*, zona cea mai reprezentativă pentru societăţile post-industriale, zonă, de altfel, preferată şi de ficţiunea cyberpunk, mai puţin preocupată de natură şi proiecte ecologice, aşa cum fusese generaţia anterioară science fiction, generaţia New Wave.

Elementele spaţiale din ficţiunea cyberpunk, diferite atât prin codurile specifice la care se raportează, cât şi prin importanţa pe care o au în economia naraţiunii, nu formează o unitate spaţială ordonată, ci, în maniera postmodernă, se intersectează păstrându-şi fiecare specificitatea. Aceste structuri spaţiale refac reprezentarea metaforică în spaţiul tri-

[26] Dani Cavallaro, *Cyberpunk and cyberculture. Science Fiction and the work of William Gibson*, London and New Brunswick NJ: The Athlone Press, 2000, p. 134.
[27] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 58.

dimensional al matricii. Astfel, pe orizontală, se întinde *Lăbărţarea (the Sprawl)*, AMBA, sau teritoriul unificat al suburbiilor, în plan vertical, e *lumea exterioară*, unde se ajunge pe calea aerului sau prin saltul fără gravitaţie, acest teritoriu reprezentându-l, de obicei, fie Europa, fie Japonia, şi, în fine, cel de-al treilea plan, imperceptibil experienţei umane, trimite în mod simptomatic la sistemul complex al *matricii* şi la *lumea virtuală*. Aceste trei teritorii, fără să fie separate de graniţe geografice, sunt totuşi bine protejate unele faţă de altele prin raporturi specifice de apartenenţă la grup şi prin coduri etice a căror violare este, de obicei, pedepsită. În interiorul fiecărui teritoriu există de asemenea grupuri separate, grupuri sub-culturale a căror recunoaştere identitară îşi are modelul în proiectul politicii sociale postmoderne. În zona *urbană*, de pildă, în Barrytown, cartierul lui Bobby Newmark, acţionează grupurile rivale *Gotiki* şi *Zilierii* (*Contele Zero*), care îşi împart zonele de influenţă, mai ales în cazul schimburilor comerciale, şi sunt inspirate după modelul real al bandelor din suburbiile conglomeratelor urbane.

Locul de întâlnire predilect pentru aceste bande îl reprezintă *barul*, un spaţiu lipsit de un stil arhitectonic aparte, dar în care n-ar fi de conceput să lipsească formele tehnologiei virtuale, *simstim*-ul sau ecranele de proiecţie ce acoperă pereţii. *Barul* este de obicei un loc de întâlnire, unde se negociază afaceri, de cele mai multe ori ilegale, afaceri care au în primul rând legătură cu industria subterană de comercializare a soft-urilor. Un asemenea loc este şi *barul Leon* pe care-l frecventează Bobby Newmark (*Contele Zero*). De altfel, acest bar este printre puţinele locuri vizitate de Bobby, până în momentul racolării sale. În afara barului, a locuinţei sale din Blocul A, a *Maidanului*, a privirilor ridicate spre *Proiecte* (un loc inaccesibil celor din suburbii) şi a cuplării la deck, Bobby sau Contele Zero, după cum i se mai spune, nu a mai făcut nici o ieşire dincolo de perimetrul său vital.

Experienţa mediului virtual şi a accesului la lumea informaţiei, consideră Fredric Jameson, au schimbat concepţia clasică asupra spaţiului, ca un teritoriu analizabil prin conceptele de centru şi margine, sau prin gradul de importanţă pe care îl are în raport cu alte teritorii: "Where the world system today tends toward one enormous urban system […] the very conception of the city itself and the classically urban loses its significance and no longer seems to offer any precisely delimited objects of study, any specifically differentiated realities. Rather, the urban becomes the social in general, and both of them constitute and lose themselves in a global that is not really their opposite either […] but

something like their outer reach, their prolongation into a new kind of infinity."[28] Din acest punct de vedere, deplasarea în spaţiul real nu este considerată deosebit de importantă, fapt pentru care ficţiunea cyberpunk nu a dezvoltat o varietate prea mare de vehicole de transport, aşa cum pot fi întâlnite în alte scrieri ale genului science fiction. Mercenarul Turner călătoreşte în *Contele Zero* cu un vehicol pe benzină, în *Lăbărţare* se circulă cu metroul, vehicolul de deplasare al curierilor din *Virtual Light* (1993) este bicicleta şi, tot ca mijloc de locomoţie, mai puţin futurist, este şi skateboards-urile din *Slam* (1991), de Lewis Shinner. Mult mai importante sunt fireşte deplasările în spaţiul virtual, deplasări în afara timpului fizic, şi care la o adică pot să reconstituie cu ajutorul unei sofisticate tehnologii, spaţii geografice concrete, decupate direct din lumea reală. Un asemenea spaţiu este Parcul Güell din Barcelona, locul de întâlnire dintre Virek şi Marly Hruşciova, un spaţiu pe care tehnicienii de la *Maas-Neoteck*, corporaţie producătoare de soft-uri, l-au reconstituit în cele mai mici detalii ca pe o proiecţie tri-dimensională. Marly Hruşciova intră într-o galerie de artă din Bruxelles şi se pomeneşte condusă înspre o uşă pe care o deschide direct spre Parcul Güell, din Barcelona. O uluiesc detaliile cu care este re-constituit parcul, atât în fidelitatea redării artei lui Gaudi, cât mai ales acele detalii care de obicei scapă privirii, detaliile mărunte: "Marly se aşeză lângă el şi coborî privirea spre caldarîmul murdar dintre vîrfurile uzate ale cizmuliţelor ei negre, pariziene. Văzu o pietricică albicioasă, o agrafă ruginită pentru hîrtii, micuţul cadavru prăfuit al unei albine sau bărzăun."[29] Josef Virek, prezent în această proiecţie holografică a Parcului Güell, este el însuşi o proiecţie, o hologramă, trupul său fizic este undeva în Stockholm, într-o cuvă, în timp ce, prin mijloace artificiale, medicii se străduiesc să-l menţină în viaţă.

În opoziţie însă cu spaţiul urban din *Lăbărţare*, expresie a dezvoltării unei societăţi post-industriale, se află spaţiul istoric, al vechii Europe, a cărui reprezentare, în stil *retro*, este încă un exemplu elocvent de specificitate a poeticii cyberpunk, în raport cu poetica genului science fiction. Secvenţele de la Paris (*Contele Zero*) trimit spre locuri vechi, Quartier des Ternes, locuri în care designerii viitorului nu au reuşit să-şi facă încă apariţia. În descrierea unor asemenea locuri, William Gibson insistă mult asupra detaliilor mărunte, detalii de interioare, detalii de exterior sau detalii de îmbrăcăminte, care fac parte, de altfel, din ceea ce s-a numit

---

[28] Fredric Jameson, *The Seeds of Time*, op.cit., pp. 28-29.
[29] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 23.

viziunea *neoromantică*[30] a artei sale. În comparaţie cu *barurile* din Lăbărţare, adaptate stilului de viaţă dependent de tehnologie, braseria de la nivelul cinci, din complexul Napoleon Court, de sub piramida de sticlă din Louvre, pare un loc desprins din alt timp: "Era decorat într-un stil datînd de pe la începutul secolului: măsuţe din granit, piloni negri, oglinzi de la un perete la celălalt şi mobilier specific restaurantelor italiene, un oţel negru sudat, care putea să fi aparţinut oricărui deceniu al ultimului veac. Feţele de masă erau din pînză de in gri, cu o dungă fină neagră, un model ce se repeta pe copertele meniurilor, pe cutiile de chibrituri şi pe şorţurile chelnerilor."[31] Acest interior contrastează în mod evident cu cel al barurilor din lumea hiper-tehnologizată a *Lăbărţării* dar se adaptează perfect rolului pe care Marly Hruşciova îl joacă în intriga textului: inspectarea mediilor artistice, în căutarea unor obiecte de artă pentru Josef Virek, obiecte lucrate printr-o tehnică specială de artistul Cornell.

Interesant este şi periplul personajelor din *Neuromantul* într-o altă zonă care aparţine spaţiului istoric, dar într-o parte a Europei, care din punct de vedere cultural şi spiritual, nu aparţine totuşi lumii europene, şi anume în Turcia. Astfel, printr-o răsturnare surprinzătoare a reprezentărilor spaţiale, traseul pe care Mercedes-ul cu pilot automat şi ghid computerizat de bord îşi transportă pasagerii pe străzile vechiului Istambul al bazarelor are, în mod ironic, caracterul unei "întoarceri la origini"[32] a arhitecturii postmoderne. După cum subliniază şi Fredric Jameson, preocupat de arhitectura postmodernă, căreia îi dedică un loc special în aproape toate lucrările sale, imobilele postmoderne, a căror construcţie se revendică din stilul de viaţă contemporan, au o sensibilitate mult mai articulată şi mai deschisă spre alte forme de manifestare culturală, implicit şi spre stiluri incompatibile ca formă şi structură. Astfel, consideră Fredric Jameson construcţiile postmoderne, ca spaţii deschise "[…] in which one finds food markets, theaters, bookstores, and all kind of other specialized services, run together in a fashion that surely derives ultimately and historically from the great open-air markets or bazaars of the East and of precapitalist modes of production."[33] Şi pentru că spaţiul urban se poate

[30] Jack G. Voller, *Neuromanticism: Cyberspace and the Sublime*, în *Extrapolation*, Vol. 34, No.1, Spring 1993, pp. 18-29.
[31] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 81.
[32] Tony Myers, *The Postmodern Imaginary in William Gibson's Neuromancer*, în *MFS Modern Fiction Studies*, Vol. 47, No. 4, Winter 2002, p. 892.
[33] Fredric Jameson, *The Seeds of Time*, op.cit., pp. 156-157.

înţelege ca fiind o reflectare a cyberspace-ului şi invers[34], celelalte zone care fac parte din spaţiul real, stabilesc la rândul lor multiple raporturi de referinţă cu universul virtual.

Tot în planul exterior *Lăbărţării* şi în afara acestor teritorii care reconstituie imaginar topos-uri culturale europene, ca nişte oglinzi împietrite ale trecutului (imagine evocată prin pereţii de oglinzi din restaurantul unde iau masa Alain şi Marly, sub piramida de sticlă a Louvre-lui, în comparaţie cu pereţii de ecrane de proiectare din barurile *Lăbărţării*), mai apar în trilogia lui Gibson şi spaţii care conturează o imagine a viitorului, adaptat după dezvoltarea tehnologiei virtuale. Aceste spaţii autonome sunt: *Proiectele* (*Contele Zero*), *Liberta* şi *Zionul* (*Neuromantul*), precum şi aşa-zisele locuri pe orbită (*miezurile Tessier-Ashpool*).

Proiectele reprezintă un spaţiu structurat pe verticală, rectiliniu, şi este separat de *Lăbărţare*, care se întinde pe orizontală, printr-un "ocean de beton" sau *Maidanul*, un teritoriu neutru şi de tranziţie între cele două lumi: "Maidanul cel mare se pierdea în depărtare precum un ocean de beton; Proiectele se înălţau pe ţărmul opus, vaste structurii rectilinii, atenuate de un strat aleatoriu de balcoane retransformate în sere, rezervoare cu şalăi, sisteme de încălzire solară şi omniprezentele antene pentru satelit."[35] *Proiectele*, teritoriul unei lumi mai bune, sunt rodul unei concepţii ce combină proiectul unei tehnologii ecologice producătoare de energie ne-convenţională (apă termală, instalaţii eoliene) şi credinţa religioasă în zeii *loa*, cei ce stăpânesc lumea virtuală. Sus în vârful acestor structuri rectilinii care sunt *Proiectele* se află o *moschee,* un fel de lăcaş sfânt pentru noii credincioşi. Tot ceea ce se întâmplă însă în *Proiecte* are o directă legătură cu tehnocraţia informaţiilor.

Liberta, genul de domeniu autonom aflat în totalitate în stăpânirea unei singure puteri, a unui clan, este un spaţiu în care se ajunge printr-un salt gravitaţional, imaginea sa pe un display grafic se prezintă sub forma unui dreptunghi, ce domină ecranul Arhipeleagului L-5: "Liberta reprezintă multe lucruri, nu toate cunoscute turiştilor care bântuie puţul cu naveta. Liberta este rodul băncilor şi bordelurilor, dom al plăcerilor şi port franco, oraş de graniţă şi staţiune de odihnă. Liberta este un Las Vegas şi grădinile suspendate ale Babilonului, o Genevă oribilă şi căminul unei familii congenitale şi extrem de atent rafinate: clanul industrial al lui

[34] Tony Myers, art.cit., p. 897.
[35] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., pp. 43-44.

Tessier şi Ashpool."[36] Undeva în centrul acestui dreptunghi şi situată pe o înălţime care domină toate împrejurimile se află *Vila Hoinară*, sediul clanului Tessier-Ashpool. Sub "cerul" care acoperă *Liberta* se întinde o peliculă artificială, generată tehnologic, un fel de ecran de proiecţie pe care se schimbă înregistrări cu imagini prelucrate ale cerului, mult mai de efect decât cele reale, cum ar fi culoarea azurului din Cannes, sau imaginea unui apus de soare din Bermude. Clanul Tessier-Ashpool fiind un lider al tehnologiei virtuale, este de la sine înţeles ca pe întinderea domeniul său să se reflecte prin fiecare detaliu supremaţia acestei puteri a tehnologiei de vârf. În cel de-al doilea volum al trilogiei, *Contele Zero*, din *Liberta* n-a mai rămas decât o groapă de gunoi orbitală, ca semn al ruinei unui imperiu tehnologic rămas fără proprietari, un loc de refugiu pentru un fost cowboy, considerat nebun, din cauza convingerii sale că Dumnezeu locuieşte în cyberspace (*miezurile Tessier-Ashpool*).

Zionul, locul celor ce au ales să trăiască fără gravitaţie, zioniştii, mai degrabă o comunitate cu convingeri religioase decât o societate în sine, este un spaţiu a cărui proprietate fizică este imponderabilitatea, fapt ce a dus în timp la modificări de natură fiziologică a locuitorilor săi, cea mai semnificativă fiind atrofierea sistemului osos. Singurele contacte pe care Zionul le are cu restul lumii se desfăşoară în spaţiul de folosinţă comună, în spaţiul virtual. Cu toate că zioniştii par o comunitate retrasă, rolul lor în derularea acţiunii din *Neuromantul* nu trebuie neglijat. Pentru zionişti spaţiul virtual, locul de întretăiere a tuturor căilor comunicaţiilor din reţeaua informaţională, reprezintă *babelul graiurilor*. Convingerile religioase zioniste păstrând rudimente din tiparul unei religii de tip profetic, conferă spaţiului virtual atribute metafizice, prin cyberspace se fac auzite nu numai profeţiile mincinoase, dar, pentru zioniştii care ştiu să asculte, se aude şi glasul profeţilor adevăraţi. Nu este deloc întâmplător numele coloniei, *Zion*, nume care trimite fără ambiguităţi la Sion, munte din Ierusalim, şi la mişcarea sionistă din secolul al XIX-lea şi al XX-lea, pentru crearea unui stat evreu. Se poate regăsi în *Neuromantul* o imagine, mai curând metaforică a muntelui Sion, aceea a elevaţiei, a deplăsării pe verticală, sau prin curbe ascendente, aşa cum presupune existenţa în imponderabilitate. Această pendulare în trilogia lui William Gibson, dinspre spaţiul real, care cunoaşte, după cum s-a văzut, particularităţi teritoriale specifice, înspre spaţiul virtual, şi invers, reprezintă una dintre coordonatele esenţiale ale universului cyberpunk şi ale poeticii acestuia.

[36] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 129.

Constituită pe baza aceluiaşi criteriu, care face să interacţioneze două dimensiuni spaţiale, una dată şi alta generată electronic, lumea reală şi lumea virtuală, seria de texte, creată de Robert Silverberg şi Bill Fawcett, *Time Gate II*, *Dangerous Interfaces* (1990), experimentează pe structurile aceluiaşi tipar ontologic, generat de poetica cyberpunk. Ideea de concepţie de la care s-a pornit în această serie este aceea de a se încerca o simulare pe calculator a unor personaje istorice, celebrităţi ale timpului lor, a căror identitate a fost refăcută după informaţiile pe care istoria le-a păstrat prin mărturii scrise despre aceştia. Printre marile personalităţi ale trecutului readuse la viaţă prin intermediul computerului se numără Cezar, Cicero, Cleopatra, Ioana d'Arc, Michelangelo, Voltaire, Cyrano de Bergerac.

Această serie din *Poarta Timpului II*, *Interfeţe periculoase*[37], este rodul unei colaborări comune a şase autori de science fiction: Gregory Benford, Christopher Stasheff, Robert Sheckley, Matthew J. Costello, Anne McCaffrey şi Karen Haber. Acest tip de colaborare, în care autori diferiţi construiesc naraţiuni pornind de la un cadru comun de referinţă, în cazul de faţă, ideea creării cu ajutorul computerului a unor personalităţi istorice sau culturale este un obicei destul de frecvent în science fiction şi poartă denumirea de *shared world*[38]. Cele mai cunoscute serii care au apărut, în urma unui asemenea proiect, sunt *Star Trek* şi *Dr. Who*, elaborate ca scenarii pentru serialele omonine de televiziune.

Ca şi în trilogia lui Gibson, în care spaţiul virtual se revelează ca o construcţie abstractă şi, uneori nostalgic, ca o simulare a unor spaţii culturale (parcul Güell), al cărei locuitor cu domiciliu permanent poate fi o Inteligenţă Artificială, IA, dar prin voinţă proprie, şi fiinţe umane care îşi transferă conştiinţa în forma digitală, în *Interfeţe periculoase*, se întâmplă ca personajele reconstituite în spaţiul virtual şi care au avut cândva o identitate istorică să iasă din spaţiul simulat dar şi invers, unele personaje reale să se transfere definitiv în lumea computerului. Cea mai elocventă povestire din acest punct de vedere este cea semnată de Karen Haber, *Simbody to love*. Inginerul proiectant de simulacre, Simone, ea însăşi o prizonieră pentru corporaţia la care lucrează, *Motorobotica*, are sarcina de a-l re-crea pe Michelangelo Buonarotti, pe al cărui geniu arhitectonic şeful său, Sanjei, spera să conteze în construcţia vilei sale.

[37] Vezi traducerea românească, *Interfeţe periculoase*, din seria creată de Robert Silverberg şi Bill Fawcett, *Poarta Timpului II*, trad. de Diana Voicu, Bucureşti: Ed. Nemira, 1995.
[38] *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 1092.

Michelangelo este aşadar re-adus la viaţă, sub forma unei simulări de calculator, pentru a face planuri arhitectonice destinate unei locuinţe din spaţiul real. După ce se familiarizează cu lumea nouă în care a fost adus, Michelangelo decide că aceasta nu-i este pe plac şi dispare în Florenţa simulată pe calculator pentru el, fără ca inginerul care l-a proiectat să-i mai poată da de urmă. Pentru că se îndrăgostise de acest geniu al Renaşterii, Simone ia decizia de a-l urma definitiv în spaţiul virtual, dispărând pentru lumea reală.

Sarcina inginerilor de simulacre istorice şi culturale, pe lângă crearea cât mai fidelă a acestora, având la dispoziţie toate informaţiile care se pot găsi în bazele de date, este şi aceea de a construi spaţiile familiare în care aceste personaje au trăit. Astfel, Cicero trăieşte într-o vilă, unde îşi petrece marea majoritate a timpului scriind, locuinţă reconstruită după vilele romane din perioada sa (*Oraşul simulat*, de Robert Sheckley). Până şi mâncarea servită la masa filosofului, precum şi specialităţile de vinuri reproduc cu maximă fidelitate caracteristicile acestora din timpul lui Cicero. Michelangelo regăseşte, de asemenea, cu încântare Florenţa timpului său şi nu rezistă ispitei de a se întoarce în ea (*Simbody to love*, de Karen Haber). În curând, însă, aparenţa că viaţa acestor simulacre ar fi nemuritoare, în comparaţie cu cea a oamenilor din lumea reală, atrage după sine dorinţa de a părăsi lumea reală în favoarea celei virtuale. O asemenea decizie ia şi Sykes, patronul bogat al corporaţiei care produce aceste simulacre (*Oraşul simulat*). Şi pentru că trecerea lui definitivă în lumea virtuală nu poate avea loc la întâmplare, acesta decide ca, înainte de a se muta acolo, să se construiască pentru el un adevărat oraş cu alură imperială în care să se instaleze ca unic conducător a lumii simulacrelor, având-o drept soţie pe faimoasa Cleopatra: "Ajunseră într-un oraş care părea pregătit de târg şi care avea totuşi ceva fantomatic […]. Nici o mişcare, nici un om, şi totuşi, oraşul în sine era gata, pregătit, nou-nouţ de parcă ar fi fost scos din cutie. Străzile erau albe şi fără pată. Clădirile aveau forme plăcute, ornamentaţii complicate şi erau mari, spaţioase, îmbietoare. Existau o sală de concerte şi un teatru. Apoi, un mănunchi de clădiri publice, săli de tribunal, temple, clădiri administrative."[39]

Această serie, din *Poarta Timpului II*, ilustrează într-o manieră convingătoare concepţia lui Baudrillard din *The Precession Of Simulacra* (1981), conform căreia există în lumea actuală un divorţ definitiv între

[39] Robert Sheckley, *Oraşul simulat*, în *Interferenţe periculoase. Poarta Timpului II*, trad. de Diana Voicu, op.cit., p. 192.

semne şi lumea pe care se presupune că acestea ar trebui s-o reprezinte. Simulacrele din lumea computerului reprezintă ultimul stadiu al evoluţiei semnelor prevăzută de concepţia lui Baudrillard, discutată pe larg într-un capitol anterior al lucrării de faţă, şi care presupune absenţa oricărei legături a semnelor cu realitatea, aceasta fiind, la rândul său, rodul unei simulări. Simulacrele dobândesc în lumea computerului propria lor identitate, depărtându-se prin conştiinţa de sine la care au ajuns, şi, datorită liberului arbitru cu care le-au dotat creatorii lor, de identitatea originară a căror cópii sunt. Simulările din lumea computerului, mai reale decât realitatea însăşi, având pe deasupra şi proprietatea de a se sustrage devenirii, atrag lumea reală, într-atât încât reuşesc uneori s-o absoarbă (*Simbody to love*).

Interacţiunea lumii reale cu lumea virtuală duce, după cum s-a văzut, în plan ontologic, la o serie de consecinţe care afectează viziunea asupra spaţiului, experimentată prin intermediul calculatorului, cum e cazul cowboy-lor, cei mai tehnici navigatori în cyberspace, şi a inginerilor de simulacre. Şi în plan existenţial, individual, al condiţiei umane, se produc o serie de efecte care generează modificări la nivelul percepţiei spaţiale. În universul cyberpunk, adeseori, termenii dihotomiei carteziene, minte şi trup, sunt separaţi, planurile existenţei umane fiind departajate, pe de-o parte, în conştiinţă, al cărei control îl deţine mintea şi, pe de altă parte, în senzaţii, de care este răspunzător trupul. Dacă conştiinţa rămâne încă un domeniu privat, trupul, atunci când este controlat, prin inginerie genetică, de către ceilalţi, poate dobândi proprietatea unui domeniu public.

2.1.2. Spaţiul privat/Spaţiul public

> "Datele stocate sînt introduse prin mai multe proteze antiautistice microchirurgicale, am recitat una din versiunile de rutină ale reclamei mele. Codul clientului este înregistrat pe un cip special. Cu excepţia Discurilor, despre care, în meseria noastră, nu ne place să vorbim, nimeni n-are acces la gardă. Nici prin drog, nici prin tortură, nici prin operaţie. Eu nu o cunosc şi n-am cunoscut-o niciodată."[40]
>
> (William Gibson, *Johnny Mnemonic*)

Johnny Mnemonic este un caz, tipic pentru ficţiunea cyberpunk, de utilizare a unui individ uman, al cărui trup serveşte la păstrarea şi

[40] William Gibson, *Johnny Mnemonic*, în *Chrome*, op.cit., p. 25.

conservarea unor informaţii stocate într-un cip codificat, implantat în creier. Proprietarul informaţiilor pe care le deţine Johnny, codificate în creierul său, şi la care el nu are acces în mod conştient, conţinutul acestora fiindu-i necunoscut, este Yakuza: "Programul… N-aveam nici o idee ce conţinea. Nu ştiu nici măcar acum. Eu doar recit poezia, fără să pricep nimic. Erau probabil date de cercetare, Yakuza ocupîndu-se de formele avansate ale spionajului industrial."[41]. Yakuza, numele dat mafiei japoneze, reprezintă în scrierile lui Gibson simbolul organizaţiei cu o structură organizatorică perfectă, o piramidă ierarhică, a cărei putere se sprijină atât pe un imperiu finaciar cât şi pe principii de conduită stricte, unul dintre acestea fiind cel al fidelităţii garantate a celor care o slujesc. Atâta timp cât Johnny este în viaţă, Yakuza îşi poate exercita dreptul de proprietate asupra informaţiilor stocate, în limbaj numeric, în creierul său, procedurile de decodificare ale acestora fiind cunoscute doar de tehnicienii care le-au implantat. Johnny recurge, totuşi, la o modalitate pirat pentru a decodifica conţinutul implantului electronic, oferindu-l apoi la vânzare pe piaţa neagră a informaţiilor. Când va fi epuizat tot conţinutul sutelor de megabiţi stocaţi în creierul său, speră să-şi facă o operaţie chirurgicală şi să se poată întoarce la propriile sale amintiri, ocultate de programul cibernetic care îi condiţiona existenţa: "Iar într-o bună zi, voi pune un chirurg să-mi scoată tot siliciul din amigdale, ca să trăiesc cu propriile amintiri şi nu cu ale altora, aşa cum fac şi alţi oameni."[42].

Angie, fiica lui Mitchell, (*Contele Zero*) are, de asemenea, un cip implantat undeva în creierul său, operaţia de implantare i-o făcuse chiar tatăl său, angajat al corporaţiei Maas, ca cercetător al tehnologiei de perfectare a biocipurilor umane. Spre deosebire însă de Johnny Mnemonic, pentru care, informaţiile stocate în creier, nu reprezintă altceva decât simple bănci de date, ceea ce se află implantat în creierul lui Angie este ceva ce nu poate fi controlat şi nici decriptat şi răbufneşte uneori în visele fetei, matricea însăşi. Într-unul din aceste vise ale sale, Angie reuşeşte să-l salveze de la moarte pe Bobby, Contele Zero, cuplat în acel moment la cyberspace, rostind exact cuvintele ce trebuiau spuse în situaţia disperată în care se afla acesta. Felul în care îi apare lui Bobby, la început ca o manifestare a unei prezenţe copleşitoare, apoi, pe măsură ce se apropie, dobândind concreteţe, o izolează de tot ce trăise cowboy-ul până atunci în lumea virtuală: "Atunci ceva *apăru*, o imensitate inexprimabilă, de

[41] William Gibson, *Johnny Mnemonic*, în *Chrome*, op.cit., p. 35.
[42] *Ibidem*, p. 41.

dincolo de marginea cea mai îndepărtată a tot ce cunoscuse sau îşi închipuise vreodată, şi-l atinse."[43] După această atingere, imaginea fetei se stabilizează, apărându-i ca în realitate, cu *păr castaniu*, *ochi negri* şi *cămaşă cafenie*.

Aceasta nu este totuşi unica manieră în care se interpune tehnologia între minte şi trup în ficţiunea cyberpunk. Ingineria medicală combinată cu tehnologia de vârf şi care, în trilogia lui Gibson, se află de obicei sub controlul medicilor *Hosaka*, joacă un rol esenţial în construirea profilului fiziologic al celor care apelează la serviciile lor. Complexitatea acestor servicii depinde de particularităţile specifice şi de tipul de instruire al fiecărui client. Dacă trupul poate fi, în acest caz, un teritoriu asupra căruia ingineria medicală poate acţiona independent de voinţa celui care-l posedă şi poate fi condiţionat la anumite acţiuni (Case, Bobby, Turner, Armitage), propria conştiinţă rămâne singurul teritoriu privat al individului.

Metafora cea mai elocventă pentru prizonieratul conştiinţei într-un trup simţit ca un spaţiu autonom şi neprotejat pentru intervenţiile exterioare lui este cea a camerei de hotel, strâmtă, de forma unui coşciug, în care locuia Case după exilul său din cyberspace: "Sicriele erau lungi de trei metri, cu chepengurile ovale de un metru lăţime şi mai puţin de un metru jumătate înălţime."[44] Atitudinea pe care navigatorii în cyberspace o au pentru trup este una de dispreţ, ei văd trupul ca pe un înveliş în temniţa căruia sunt nevoiţi să se întoarcă de fiecare dată, epuizaţi după călătoria în perfecţiunea matricii. De aceea, pentru un cowboy tehnologia nu constituie niciodată un factor de control şi o ameninţare a pierderii identităţii sale, dimpotrivă, aşa cum subliniază şi David G. Mead, reprezintă singura oportunitate a eliberării de condiţionările existenţei umane şi a dobândirii conştiinţei de sine: "In the neuromantic vision of William Gibson, developments in cybernetics, biotechnology, neurochemistry, and so forth offer the opportunity, but not the certainty, for personal liberation and self-actualization, almost to the extreme of apotheosis."[45]. Această viziune face parte din ceea ce s-a numit "neoromatismul" lui Gibson.

Dorinţa de a evada dintr-o anumită stare de lucruri sau dintr-un anumit tip de existenţă şi nevoia de a-şi afirma o identitate proprie este

[43] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 28.
[44] Idem, *Neuromantul*, op.cit., p. 31.
[45] David G. Mead, *Technological Transfiguration in William Gibson's Sprawl Novels: Neuromancer, Count Zero, and Mona Lisa Overdrive*, în *Extrapolation*, Vol. 32, No. 4, Winter 1991, p. 353.

prezentă, în mod paradoxal, la aproape toate personajele scrierilor lui Gibson. Această nevoie de libertate se manifestă în două direcţii, şi raportată la metaforele spaţiului, poate fi văzută ca o consecinţă a contactului cu lumea reală, pe de-o parte şi cu lumea virtuală, pe de altă parte. Şi într-un caz, şi în celălalt, tehnologia este folosită ca modalitate de evadare din propria condiţie. Dacă pentru unele personaje tehnologia reprezintă scopul în sine al acestei evadări, constituind o direcţie care se va dovedi, totuşi, că duce la o falsă evadare (Armitage, Marsha, 3Jane, Rez), pentru alte personaje, tehnologia nu este decât mijlocul utilizat pentru a scăpa de sub puterea sa, fie prin eliberararea conştiinţei de constrângerile acesteia (Angie, Case, Bobby), fie prin reîntoarcerea la senzaţiile propriului trup (Turner).

Armitage, cel care-l angajează pe Case, este exemplul reuşitei unui program experimental care încerca să vindece schizofrenia prin aplicarea unor programe cibernetice, profilul său fizic şi cel psihic fiind refăcut aproape în întregime cu ajutorul bio-tehnologiei.

Este recuperat dintr-o clinică de psihiatrie de către Iarnă Mută, Inteligenţa artificială, care-l foloseşte ca prelungire a acţiunilor sale în lumea reală. Vechea personalitate a colonelului Corto/Armitage a intrat, datorită noii personalităţi care i-a fost atribuită, într-o stare de pasivitate latentă: “Nu are tocmai o personalitate […] Sunt sigur că ţi-ai dat seama de asta. Totuşi Corto este înăuntru, pe undeva şi eu nu mai pot menţine echilibrul acesta delicat.”[46] Armitage, ca fost militar, nu-şi doreşte mai mult decât să aibă la dispoziţie pe cineva căruia să-i dea ordine, pe care le primeşte el însuşi, şi să se asigure că sunt îndeplinite. Relaţia schizofrenică, în cazul lui Corto/Armitage, dintre memorie şi identitate, este folosită ca strategie de separare a structurii personalităţii sale de viaţa sa anterioară şi de toate amintirile ce constituie istoria unei vieţi. Nici personalitatea fostului militar Corto nu este menţinută nealterată, ci va fi despicată în fragmente şi componente, atent alese, singurele necesare pentru jocul la care Iarnă Mută îl foloseşte, ca marionetă. În cazul său, aşadar, orice punct de întoarcere înspre o existenţă umană a dispărut şi nici eliberarea nu mai poate fi posibilă, întoarcerea la vechea personalitate fiindu-i fatală.

Dependenţa de tehnologia *simstim*-ului, a experimentării senzoriale a ceea ce se întîmplă într-un ecran de proiecţie, o face pe Marsha

[46] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 152.

Newmark, mama lui Bobby (*Contele Zero*), să suporte operaţii repetate la creier, prin care i se implantează o mufă ce îi permite cuplarea senzorială la realitatea virtuală a unor seriale de televiziune. Marsha petrece ore în şir cuplată la Hitachi, aparatura care-i permite această iluzie a trăirii intense a unei vieţi care nu-i aparţine şi care este cea a eroinelor îndrăgite. În fond, Marsha nu caută, prin pătrunderea în realitatea strălucitoare a lumii virtuale, să evadeze dintr-o realitate anostă, cea a blocului din Barrytown, unde locuieşte cu fiul ei Bobby, ci o manieră de ocultare a memoriei individuale, un surogat al acesteia. Marsha nu mai poate face distincţie între spaţiul privat şi spaţiul public, spaţiul public, conceput în realitatea virtuală, i-a acaparat, cu ajutorul tehnologiei, toată întinderea spaţiului privat ce nu-i poate satisface iluziile.

3Jane, urmaşa clanului Tessier-Ashpool, este rezultatul visului cibernetic al mamei sale, Marie-France, de prelungire a vieţii dincolo de cealaltă parte a ecranului computerului. Metafora spaţială a acestui clan o reprezintă stupul, în care fiecare membru este o unitate a unei entităţi mai mari ce se manifestă într-un univers fără graniţe, între lumea reală şi lumea virtuală. *Vila Lumina-Hoinară*, sediul clanului, construită sub forma unui panopticum virtual, este construcţia care îmbină la perfecţie elemente ale arhitecturii reale, de decor retro şi elemente ale arhitecturii virtuale, activate prin jocul de holograme. 3Jane reapare şi în *Mona Lisa Overdrive* ca o “fantomă” care bântuie cyberspace-ul, alături de entităţile virtuale.

Dacă pentru 3Jane, spaţiul virtual făcea parte din viaţa ei încă de la naşterea sa, pentru Rez (*Idoru*, 1996) transferul în spaţiul virtual, reprezentat de tehnologiile media, este o opţiune personală. Rock-starul Rez se îndrăgosteşte de pop-starul virtual japonez Rei Toei, creaţie artificială a tehnologiei digitale şi vrea să o ia în căsătorie, acceptând transformarea sa într-un produs mediatic. Exemplu de tehno-eroticism, *Idoru*, demască translaţiile de personalitate cu care făuritorii de imagine a starurilor operează în lumea spectacolului şi de-construieşte discursul despre transcendenţă a corpului, fiind văzut de către critică şi “o satiră a lumii contemporane”[47]. Dorinţa lui Rez de a transcende graniţele dintre corporal şi imagine, dintre analogic şi digital, şi să creeze “a new

[47] *Dictionary of Literary Biography. Canadian Fantasy and Science Fiction Writers*, volume Two Hundred Fifty-One, Edited by Douglas Irison, The Gale Group, 2002, p. 104.

posthuman marriage of differences"[48] este percepută de poetica cyberpunk ca fiind efectul dezvoltării unei tehnologii de vârf care aduce promisiunea depăşirii limitelor de natură fizică cărora corpul, ca parte materială şi imperfectă a fiinţei umane, nu poate să le facă faţă şi integrarea într-o nouă identitate, care să depăşească contrariile. Perechile de contrarii la care fac referire Deleuze şi Guattari, *analog/digital, nature/ technology, human/posthuman*[49], sunt deconstruite de ficţiunea cyberpunk şi re-interpretate critic. Această eliberare de închisoarea fizică, ca şi în cazul altor personaje din ficţiunea lui Gibson, care văd în tehnologie un punct terminus al căutărilor lor, este însă una iluzorie.

Cealaltă formă de eliberare, în care tehnologia nu reprezintă decât un mijloc, o cale, şi nu un scop în sine, se înscrie pe două direcţii diferite de recuperare a propriei existenţe. O primă direcţie este aceea care duce spre conştiinţă, spre nevoia de re-căpătare a idendităţii personale, extensia spaţială a acestei evadări fiind matricea, (Case, Bobby), iar cea de-a doua direcţie duce spre întoarcerea la propriile senzaţii, spre dorinţa de recuperarea a amintirilor personale, extensia metaforică a acestui spaţiu fiind memoria senzorială (Turner).

Pentru Case (*Neuromantul*), faptul că i se oferă o a doua şansă de a reintra în cyberspace este un semn că nu mai are dreptul să-şi rateze recuperarea sinelui pierdut din cauza unor greşeli care l-ar fi aruncat din nou în hotelul-sicriu, în temniţa propriului corp. Dacă în prima perioadă a carierei sale de cowboy al consolei, Case era preocupat mai mult de avantajele şi mizele meseriei sale în jocurile de putere, după pauza de mai bine de un an, petrecută în hotelul-sicriu din apropierea portului Tokyo, reîntoarcerea la consolă reprezintă şansa recuperării sinelui. Foştii patroni pentru care lucrase, drept pedeapsă fiindcă îi trădase, avuseseră grijă să-i afecteze sistemul nervos cu o micotoxină care acţiona subtil şi eficace asupra funcţiilor acestuia. Primul lucru pe care îl face Armitage atunci când îl angajează este să-l ducă într-o clinică medicală clandestină unde i se fac anumite intervenţii chirurgicale: schimbarea sângelui, contaminat de consumul de droguri, înlocuirea unor organe şi un tablou complet al stării fizice. Case nu are posibilitatea să protesteze, lasă să se întâmple totul, ca şi cum corpul său nu-i mai aparţine, nu protestează nici măcar

[48] Ross Farnell, *Posthuman Topologies: William Gibson's "Architexture" in Virtual Light and Idoru*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 25, Part 3, November 1998, p.472.
[49] Gilles Deleuze şi Felix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: U Minnesota Press, 1987, p. 239.

atunci când i se spune despre nişte globule toxice introduse în corpul său şi care, în cazul trădării, îi vor afecta din nou sistemul nervos. Ceea ce-i dă curaj lui Case şi-l face să privească cu nepăsare la toate intervenţiile făcute trupului său, de care se separă prin gândul întoarcerii în matrice, este conştiinţa morţii. Lui Case nu-i mai este frică deoarece trăieşte cu umbra morţii pe faţă, acest curaj îl determină să se apropie de teritoriul terifiant al intelegenţelor artificiale. Discuţiile sale cu Iarnă Mută, cu tentă metafizică, uneori, îl fac să înţeleagă tot mai mult din natura entităţilor din cyberspace şi, în acelaşi timp, să se înţeleagă mai bine pe el însuşi. Întâlnirea cu Neuromantul are rolul unei adevărate călătorii în Hades şi-l face pe Case, care dăduse curs atracţiei sale spre moarte, să-şi concretizeze în cyberspace viziunea asupra dispariţiei sale. Pe acel ţărm pustiu o întâlneşte pe Linda, fosta lui iubită, moartă din cauza sa şi care încearcă să-l determine să rămână. Dar Case se smulge din această viziune a morţii şi reuşeşte să se salveze redobândindu-şi identitatea. Întoarcerea la sine echivalează cu o înapoiere în bezna vie din care se născuse, ca o a doua naştere: "Iar glasul cânta mai departe, trimiţându-l înapoi în beznă, însă era bezna lui proprie, puls şi sânge, cea în care dormise întotdeauna, înapoia ochilor săi şi ai nimănui altuia."[50]

Recuperarea propriei conştiinţe se produce şi datorită capacităţii lui Case de a vedea în totalitate structura matricii, pe care, prin confruntarea cu Iarnă Mută şi Neuromantul, ajunge să o înţeleagă şi să o cunoască, făcând-o altfel să-şi piardă fiorul transcendent care-l stârnise în căutările sale. Finalul romanului este revelator în acest sens şi aduce în prim plan un cowboy pentru care cyberspace-ul nu mai prezintă nici un interes, golit de transcendenţa după care râvnise. "N-am nevoie de tine !" rosteşte Case şi acestea sunt ultimele cuvinte pe care le adresează ecranului de perete al calculatorului, eliberându-se definitiv de fascinaţia matricii.

Şi Bobby Newmark (*Contele Zero*) trece printr-o clinică particulară înainte de a intra în slujba noilor patroni. Nu este, încă, un cowboy în adevăratul înţeles al cuvântului, dar, pentru că la prima rulare în cyberspace a fost salvat de o fată care se va dovedi a fi Angie Mitchell sau *Fecioara Miracolelor*, cum o numeau cei din Proiecte, e determinat prin acest fapt, care-i marchează destinul, să se iniţieze în cariera de cowboy şi să accepte propunerea de a lucra pentru cei ce l-au salvat. *Contele Zero* prezintă ucenicia lui Bobby, iar adevăratul său talent de cowboy al consolei se va dovedi abia în cel de-al treilea volum al trilogiei, *Mona*

[50] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 327.

Lisa Overdrive. În perioada uceniciei sale, Bobby nu este deloc preocupat de libertatea sa, singura sa dorinţă fiind aceea de a a-şi face cât mai bine datoria. O dată cu uciderea simbolică a lui Virek, în proiecţia parcului Güell, Bobby îşi consolidează poziţia de cowboy al consolei. Alegând să trăiască în *Proiecte* alături de Angie Mitchell, va fi nevoit să se supună noilor patroni care, la rândul lor, se închină zeităţilor *loa* din spaţiul virtual. Dorinţa de libertate i se formează treptat lui Bobby Newmark şi evoluează în paralel cu dragostea sa pentru Angie, amândoi prizonieri ai zeităţilor din cyberspace. Eliberarea de zeităţile *loa* şi de determinările tehnologice ale acestora vine pentru amândoi prin moartea fizică survenită la finalul romanului (*Mona Lisa Overdrive*) şi intrarea în aleph, ca structuri RAM, ca şi cópii electronice ale identităţii lor vii, legate prin imaginea metaforică a nunţii. În felul acesta ei vor continua să trăiască în formă electronică, doar în conştiinţă, integrându-se printre celelalte spirite non-umane ce populează cyberspace-ul.

Dacă pentru Case, Bobby şi Angie eliberarea se face în direcţia conştiinţei, la Case prin ruperea de matrice, la Bobby şi Angie prin integrarea în aceasta, pentru Turner (*Contele Zero*), singura speranţă de eliberare de condiţionările la care a fost supus s-ar putea produce prin recuperarea senzaţiilor propriului trup şi reintrarea în adevărata posesie a acestuia. Salvat în urma unei explozii în care şi-ar fi putut pierde viaţa, Turner este transportat într-o clinică particulară unde suferă intervenţii chirurgicale de înaltă fineţe, şi în urma celor trei luni de recuperare, este "reclădit". Turner joacă rolul unui mercenar plătit care are de îndeplinit anumite sarcini şi, dacă este nevoie, chiar să ucidă pentru a-şi împlini misiunea. Cele trei luni de recuperare clinică le petrece într-o virtualitate *simstim*, care reproduce lumea unei copilării idealizate din Anglia secolului al XIX-lea: "Turner citea Conan Doyle, la lumina unui bec de şaizeci de waţi acoperit de un abajur de pergament imprimat cu desene de clipere […] iar maică-sa îl chema la micul dejun unde-l aşteptau cereale Wheaties, ouă cu şuncă şi cafea cu lapte şi zahăr."[50] Inocularea memoriei unei copilării fericite presupune prezenţa unui echilibru interior, necesar în acţiunile periculoase pentru care Turner a fost plătit să le îndeplinească. Pe tot parcursul romanului, Turner, pe lângă drumul pe care-l face ca însoţitor al fiicei lui Michell, Angie, pe care o protejează de urmăritori, face şi un drum interior înspre recuperarea propriei sale memorii senzitive. Nu întâmplător, ajunge la fratele său, în casa căruia i se redeşteaptă amintirile reale ale adevăratei

[50] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 8.

sale copilării: "În jurul viţelor de caprifoi de lîngă poarta gardului de sîrmă, se zăreau licurici. Turner constată că, dacă închidea ochii, din locul unde se afla, pe balansoarul de lemn al verandei, putea aproape să vadă un măr inexistent, un copac de care, cîndva, fusese agăţată o frînghie sur-argintie din cînepă şi o anvelopă străveche de automobil. Şi pe atunci existaseră licurici, şi călcîiele lui Rudy izbind cu putere un mal de pămînt gol, ca să-şi facă vînt cu leagănul, îndoind picioarele, iar Turner stînd culcat în iarbă, privind stelele…"[51].

Pădurea veveriţelor reprezintă, pentru Turner, un adevărat spaţiu de identificare a memoriei simţurilor sale, pe care încearcă să şi le recupereze dintr-un trecut uitat. Felul în care Turner se compară cu veveriţele este semnificativ din punctul de vedere al conceperii unei memorii fără amintiri: ca şi veveriţelor, lui Turner îi lipseşte memoria proximităţii morţii, fiind mereu îndemnat să se întoarcă în aceleaşi locuri din care abia a reuşit să scape cu viaţă. Această lipsă de memorie a pericolului prin care a trecut are fireşte legătură cu recuperarea sa, care se petrece de fiecare dată înspre o nouă identitate. Pădurea veveriţelor, o adevărată Vale a Plângerii, joacă rolul unui spaţiu suspendat între două identităţi, cu memorii distincte din existenţa sa. Revenirea în acest loc face parte din încercarea sa disperată de a lega firul unei existenţe mereu întrerupte în mod violent, agresiv. Nu întâmplător, în ultima scenă din roman, Turner se duce în pădurea veveriţelor cu fiul său de şapte ani, prin care existenţa sa dobândeşte, în final, stabilitatea unui flux continuu al unei memorii, reconstituite din fragmentele de senzaţii şi trăiri pe care reuşise să le capteze şi în posesia cărora să intre, de drept, ca unic proprietar al spaţiului amintirilor sale.

2.1.3. Spaţiul de interfaţă

> "Ochii ei îşi pierdeau focalizarea şi uneori, dacă era un episod cu adevărat bun, prin colţul gurii îi curgea un firicel de bale. Cam la douăzeci de minute izbutea să-şi amintească să soarbă delicat, ca o cucoană, din sticlă."[52]
>
> (William Gibson, *Contele Zero*)

Marsha Newmark este dependentă de tehnologia *simstim*, o tehnologie virtuală care este capabilă să capteze senzaţiile privitorului făcându-l

[51] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 179.
[52] *Ibidem*, p. 48.

să participe prin stimulare senzorială la lumea creată în mod artificial şi reprezentată sub forma unor episoade din filmele de televiziune. Această dependenţă tehnologică este echivalentă cu o retragere din faţa lumii exterioare şi o acceptare a unei realităţi construite şi lipsite de orice semnificaţie, la care individul are doar o vagă conştiinţă a gradului participării sale. Marsha Newmark s-a implicat atât de mult în desfăşurarea evenimentelor din serialele urmărite, încât a reuşit să inducă şi fiului său, Bobby, o stare de nelinişte faţă de acea realitate contrafăcută, teama că ar putea fi reală: "Tînărul nutrea încă un sentiment ce-l înfiora: că unele personaje despre care-i vorbea maică-sa erau rudele lui, unchi şi mătuşi frumoase şi bogate, care puteau apărea într-o bună zi dacă el n-ar fi fost aşa o haimana."[53]

În binecunoscutul eseu *The Ecstasy of Communication*[54], Jean Baudrillard denunţă practicile televiziunii ca pe un efect al celui de-al patrulea stadiu în regimul simulării, neutralizând caracterul relaţiilor dinamice dintre subiect şi obiect, de pildă, făcând ca poziţia acestora să fie precară şi asimilabilă uneia alteia. Ecranul televizorului captează nu numai prezentul privitorului, oferindu-i în schimb iluzia participării directe la evenimente, ci, după cum constată Baudrillard, eul însuşi se transformă într-un ecran[55], un spaţiu de "absorţie" pentru practicile de influenţă ale mass-mediei. Acest spaţiu nu este însă unul individual, ci de masă, şi reuşeşte să absoarbă în "imanenţa sa tăcută", orice "transcendenţă socială, istorică sau temporală"[56], fiind apoi neutralizat de multiplicarea excesivă a informaţiei ce acţionează la rândul său asupra istoriei cu acelaşi efect neutralizator.

În acest "ecran de absorţie" trăieşte Marsha Newmark, sub controlul unei realităţi pe care are iluzia că o controlează, când, de fapt, tehnologia este cea care îi coordonează existenţa. Dependent de tehnologia virtuală, care reprezintă pentru el singurul spaţiul disponibil în care intră în contact cu ceilalţi oameni, este şi Josef Virek. Celule prevalate din organismul său sunt întreţinute într-o cuvă specială, în Stockolm, iar cu ajutorul tehnologiei medicale îi este menţinut în stare de funcţionare sistemul nervos ai căror stimuli sunt prelucraţi şi înregistraţi în informaţii care fac posibilă coordonarea imperiului finaciar pe care îl posedă. Singurul mediu în care

[53] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 48.
[54] Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication,* în *The Postmodern Culture*, Edited by Hal Foster, London and Sydney: Pluto Press, 1985, pp. 126-134.
[55] *Ibidem,* p. 133.
[56] Idem, *The Illusion of the End*, în *The Postmodern History Reader*, op.cit., p. 41.

interferează cu ceilalţi este cel virtual, creat special după indicaţiile sale. Marly Hruşciova se întâlneşte prima oară cu Virek în lumea simulată de calculator a parcului Güell din Barcelona. Slujitorul fidel al lui Virek, Paco, el însuşi o proiecţie virtuală, afirmă despre Herr Virek că are numeroase "moduri de manifestare", ca şi cum ar vorbi despre o fiinţă ce nu mai aparţine lumii oamenilor. Aceeaşi impresie i-o lasă şi lui Marly Hruşciova, singura care are posibilitatea de a se confrunta cu manifestarea puterii sale, căreia nu îi poate opune nici o rezistenţă şi care o urmăreşte pretutindeni. În mod paradoxal Virek îşi află moartea tot în acest spaţiu de interferenţă, ca urmare a unei erori de programare şi a pătrunderii ilegale în matrice a Contelui Zero, pionul principal în lichidarea sa. Moartea lui Virek e făcută cunoscută printr-un anunţ al posturilor de ştiri: "Anunţul apăruse înconjurat de o mulţime de zvonuri bizare potrivit cărora Virek era bolnav de mai multe decenii, iar decesul său se datora unor avarii catastrofale a sistemelor de întreţinere a vieţii din clinica particulară extrem de bine păzită, aflată într-o suburbie din Stockholm."[57]

Tehnologia *simstim*-ului creează spaţii de interferenţă, în care se poate realiza o conectare cerebrală unilaterală, în care cel conectat deţine un rol pasiv, participând ca spectator la trăirile şi senzaţiile celui care este implicat în mod direct în acţiune. Prin această tehnologie, Case monitorizează, de pildă, cuplat la calculator, toate acţiunile lui Molly, ce încerca să pătrundă în locuinţa clanului Tessier-Ashpool. Interesant este felul în care se inversează, în această relaţie, rolurile, femeia fiind cea care deţine un rol activ, în timp ce bărbatul trebuie să stea în planul secund, pasiv. Această pasivitate îl irită uneori pe Case, dar sistemul funcţionează unilateral şi este obligat să se conformeze.

Din această cauză, cea a pasivităţii senzaţiilor şi trăirilor unui corp străin locuit temporar, Marly nu se simte deloc atrasă de tehnologia *simstim* care îi dă sentimentul neplăcut de privare de libertate: "Acum Marly se trezi întemniţată în senzorialul bronzat, zvelt şi extraordinar de confortabil al lui Tally. Tally Isham strălucea, respira adînc şi cu uşurinţă, osatura ei elegantă mişcîndu-se în îmbrăţişarea unei musculaturi ce nu părea să fi cunoscut vreodată încordarea. Accesarea înregistrărilor ei stim aducea cu afundarea într-o baie de sănătate perfectă; să-i simţi elasticitatea din curbura tălpilor şi proeminenţele sînilor întinzînd albul şi mătăsosul bumbac egiptean al bluzei simple […]"[58].

[57] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 308.
[58] *Ibidem*, p. 225.

Tally Isham reprezintă imaginea ideală a feminităţii produsă de tehnologia *simstim*, modelul de succes pentru clientela feminină din industria realităţii virtuale. Tally Isham o prefigurează pe Rei Toei, idolul tehnologiei *simstim*, "an unthinkable volume of information"[59], spre care se îndreaptă impulsiunile erotice ale lui Rez. Rei Toei se manifestă exclusiv în forma digitalizată şi este produsul unor designeri în software, "the ultimate in commodified popular culture and digital representation of consensual male fantasies [...]"[60].

Un spaţiu de interferenţă este şi cel în care graniţele dintre corporal şi imagine, dintre uman şi artificial, dintre realitate şi virtualitate sunt eliminate în scopul asimilării contrariilor într-o nouă identitate, într-un "nou mod de a fi", prefigurat de Rez şi consfinţit prin mariajul său cu Rei Toei. Această uniune între pasiunea umană şi idolul tehnologic îi face să devină o entitate autonomă în reţelele informaţionale, devenind mai mult decât un pachet de informaţie codificată: "Through the data [...] ran two vaguely parallel armatures. Rez and the idoru [...] And both these armatures, these sculptures in time, were nodal, and grew more so toward the point, the present, where they interwined."[61] În acest spaţiu de interfaţă, individul îşi pierde complet controlul asupra reacţiilor sale, asupra propriilor trăiri şi senzaţii, acestea fiind de fapt induse prin tehnologie şi asumate ca personale. Spaţiul de *interfaţă* este un mediu în întregime simulat.

2.2. Feţele timpului. Memorie şi uitare.

> "This time we have the opposite situation: history, meaning and progress are no longer able to reach their escape velocity. They are no longer able to pull away from this overdense body which slows their trajectory, which slows time to the point where, right now, the perception and imagination of the future are beyond us." [62]
>
> (Jean Baudrillard)

Ficţiunea cyberpunk nu pune un accent deosebit pe constanta timp, dovedind într-o manieră convingătoare că cele trei dimensiuni ale timpului, trecutul, prezentul şi viitorul îşi pierd în universul virtual orice

[59] William Gibson, *Idoru*, London: Viking, 1996, p. 178.
[60] Ross Farnell, art cit., p. 471.
[61] William Gibson, *Idoru*, op.cit., p. 251.
[62] Jean Baudrillard, *The Illusion of the End*, art.cit., p. 41.

relevanţă. Autorii cyberpunk nu plasează acţiunea textelor lor într-un viitor îndepărtat al omenirii şi nici nu operează pe axa temporală, intervenind în cursul evenimentelor istorice; dimpotrivă, se opresc asupra prezentului, un prezent în care se întâmplă atât trecutul cît şi viitorul.

Pornind de la expresia lui Canetti, "all mankind suddenly left reality", Jean Baudrillard explică în ce fel lumea contemporană dezvoltă în toate direcţiile căi ale eliberării de efectul gravitaţional, de ieşire din orbita conceptelor ce definesc cultura în traiectoria ei dinspre modernitate spre postmodernitate. Eliberate de acest efect al gravitaţiei, semnificaţiile îşi pierd caracterul referenţial, urmând o traiectorie spre infinit, greu de precizat: "This is precisely what we are seeing in our present-day societies, intent as they are on accelerating all bodies, messages and processes in all direction and which, with modern media, have created for every event, story and image a simulation of an infinite trajectory. Every political, historical and cultural fact possesses a kinetic energy which wrenches it from its own space and propels it into a hyperspace where, since it will never return, it loses all meaning."[63]

Raportată la concepţia dezvoltată de Baudrillard în *The Precession of Simulacra* (1981), conform căreia lumea actuală a ajuns într-un regim al simulării, de distrugere de către mass-media a semnificaţiei şi a oricărui contact cu realitatea, ideea accelerării existenţei în vecinătatea tehnologiei informatice, până la punctul limită al evadării de sub impulsul vitezei conduce la fragmentare şi diseminare. În acest stadiu, după cum sugerează Jean Baudrillard, tehnologia computerului transformă lumea reală în ceea ce, în perioadele anterioare, ar fi reprezentat doar o presupoziţie de natură science fiction: "No need for science fiction here: already, here and now - in the shape of our computers, circuits and networks – we have the particule accelerator which has smashed the referential orbit of things once and for all."[64]

O astfel de viziune îşi găseşte în ficţiunea cyberpunk mai mult decât o simplă reflectare ficţională, devenind datorită percepţiei lucide asupra capacităţii tehnologiei virtuale de impunere a depăşirii graniţelor, şi o formă de abordare critică a culturii cibernetice. Din acest punct de vedere ficţiunea cyberpunk este o expresie a unei culturi contemporane, dezvoltate pe fundalul perfecţionării tehnologiei informaţionale, marcând trecerea de la o vârstă a componentelor *hardware* înspre cea *software*: "We are moving, at

[63] Jean Baudrillard, *The Illusion of the End*, art.cit., p. 40.
[64] *Ibidem*.

dizzying speed, from a reassuringly solid age of hardware into a discoucertingly wraithlike age of software, in which circuitry too small to see and code too complex to fully comprehend controls more and more of the world around us."[65].

Nevoia de a evada de pe orbita propriului corp este, de altfel, în ficţiunea cyberpunk mult mai acută decât nevoia, de pildă, de a evada din propriul timp, care nu constituie, pentru personajele din universul cyberpunk, un scop în sine. Şi, totuşi, în universul cyberpunk nu se trăieşte în afara timpului, doar că relaţia cu timpul şi-a pierdut din efectul problematic pe care conştiinţa ireversibilităţii acestuia l-a cultivat în epocile anterioare. Pentru ficţiunea cyberpunk "prezentul, viitorul şi trecutul se întrepătrund în permanenţă"[66], formând o unică dimensiune, ceea ce determină şi caracterul gotic al acestui gen.

Dacă fenomenul science fiction s-a arătat mai degrabă interesat de valenţele unui timp dislocat de timpul lumii, elibertat de cauzalitate şi cronologie, favorizând construirea universurilor paralele pe dimensiunea viitorului, acest aspect contribuind şi la specificitatea genului, ficţiunea cyberpunk se preocupă de prezentul lumii contemporane, în care se regăseşte atât trecutul cât şi viitorul, determinat de impactul cu cibernetica. Şi totuşi reprezentarea acestui *trecut-prezent-viitor* nu descrie cu fidelitate istoria actuală, ci o realitate care se află dincolo de realitatea lumii, o realitate numerică care poate fi văzută numai din interiorul circuitelor electronice, dotate, în maniera speculativă science fiction, cu funcţiunile unor sisteme neuronice. Nu în modul de concepere a timpului stă, aşadar, caracterul de science fiction al ficţiunii cyberpunk, ci în maniera în care aceasta utilizează strategiile genului, pentru a reprezenta, alături de naraţiunea postmodernă, gradul de ficţionalizare a realităţii. Ficţiunea cyberpunk, asemeni celei postmoderne, articulează o concepţie în care linearitatea şi cauzalitatea timpului sunt profund afectate de fracturarea ordinii temporale. Dacă ficţiunea postmodernă "nu poate deci imita sau reprezenta lumea reală, ci poate doar imita sau reprezenta discursurile care o alcătuiesc"[67], atunci ficţiunea cyberpunk, la rândul său, reprezintă unul

[65] Mark Dery, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, London: Hodder and Stoughton, 1996, p. 4.
[66] Dani Cavallaro, op.cit., p. 208 (vezi de asemenea capitolul 6, *Cyberpunk and the Gothic*).
[67] Mihaela Constantinescu, *Forme în mişcare. Postmodernismul*, Bucureşti: Ed. Univers Enciclopedic, 1999, p. 127 (capitolul *Cronos versus Kairos*).

dintre discursurile actuale despre lume, discursul cibernetic. Unul dintre principiile discursului cibernetic despre lume se referă la maniera în care memoria individuală nu mai constituie o sumă extensivă a experienţelor personale, ci prin impactul cu universul informaţional, aceasta se transformă într-o serie de imagini, generate de creierul uman prin asimilare a unor topos-uri mediatice, produse la nivelul culturii de masă. Nu întâmplător, forma în care timpul îşi face cel mai acut prezenţa în ficţiunea cyberpunk, locul de întâlnire al mai multor realităţi, este *memoria*.

Ficţiunea cyberpunk, spre deosebire de science fiction, a învăţat lecţia timpului, aceea că fără memorie nu există istorie, de aceea personajele din universul cyberpunk sunt preocupate în mod special de propriile amintiri, fiecare personaj purtând cu sine o istorie personală. Această istorie personală, chiar şi atunci când i-au fost distruse urmele, poate fi totuşi reconstituită din arhiva electronică, după cum este cazul lui Corto/Armitage (*Neuromantul*), fostul militar reconstituit sub o nouă identitate de către computer. Totuşi, atunci când Case vrea informaţii despre acesta, reuşeşte să le obţină, aflând despre Corto/Armitage lucruri pe care el însuşi le uitase, memoria individuală fiindu-i ocultată de noua identitate în care fusese proiectat. Individualitatea lui Dixie Linie-dreaptă, maestrul în cyberspace al lui Case, a fost conservată în mod electronic după moartea sa, sub forma unei *matrici de personalitate ROM,* şi păstrată în Reţeaua Senzo. Pentru că avea nevoie de memoriile lui Dixie Linie-dreaptă şi de învăţăturile acestuia, Case pregăteşte, împreună cu Molly, o efracţie în Reţea ca să le sustragă.

Faptul că una dintre temele majore ale trilogiei cyberspace-ului lui Gibson este memoria o dovedeşte şi importanţa pe care o dobândeşte trecutul în existenţa personajelor. Pentru Turner (*Contele Zero*), afectat de intervenţiile chirurgicale asupra trupului său şi proiectat în perioada de recuperare într-un trecut idilic englezesc de la sfârşitul secolului al XIX-lea, trecutul cu memoriile sale reprezintă mai mult decât o miză a vindecării depline, este însăşi dovada eliberării sale de condiţionările tehnologiei. Copilăria idilică englezească, artificial implantată în creierul său, se estompează până la dispariţie în faţa adevăratei sale memorii, care evocă o copilărie afectată de moartea de cancer a mamei sale.

O relaţie tensionată cu trecutul are şi Kumiko (*Mona Lisa Overdrive*), care abia ieşită din copilărie (avea 13 ani), nu putea încă să accepte dispariţia mamei sale şi probabil implicarea în moartea acesteia a tatălui său, membru al unei fracţiuni Yakuza. Tatăl ei o trimite la Londra,

pentru a fi protejată de un subordonat al său, în Japonia, Kumiko fiind în pericol. Călătoria la Londra reprezintă pentru tânăra fată, care vine dintr-o lume super-tehnologizată, din Tokyo, şi un mod de a se confrunta cu trecutul său şi de a-l accepta în cele din urmă. Când tatăl ei a întrebat-o dacă înţelege ce înseamnă moartea mamei, singurul mod de a răspunde al fetiţei a fost fuga din faţa adevărului şi nevoia de a se ascunde: "Your mother is dead. Do you understand? […] She hadn't answered, but had run instead, down to a secret place she knew, the warren of the smallest of the cleaning machines. They ticked around her all night, scanning her every few minutes with pink bursts of laser light, until her father came to find her, and, smelling of whiskey and Dunhill cigarettes, carried her to her room on the apartment's third floor."[68] Ceea ce va înţelege Kumiko din experienţele ei este faptul că nu se poate ascunde toată viaţa şi că va trebui să accepte în cele din urmă moartea mamei sale şi posibila implicare a tatălui în cele întâmplate.

Pentru Angie, fiica lui Mitchell, memoria funcţionează ca un lucru exterior care îi poate fi introdus în creier sau scos de acolo. Când a fost mică, tatăl ei i-a făcut un fel de implant, cu un biosoft, perfecţionat de el însuşi, în care erau stocate o mulţime de date, şi care îi permitea fetei să fie cuplată instantaneu la o consolă cyberspace. Întrebată de Turner de ce i s-a făcut acel implant, fata răspunde cu sinceritate că fusese "bolnavă" şi, vrând să ştie care era mai exact natura suferinţei sale, fata îi dă explicaţia: "Nu eram destul de deşteaptă!"[69] Acest biosoft din creierul lui Angie funcţionează atât ca o memorie ataşată de computer, o extensie a memoriei personale, ca un "supliment" de inteligenţă, cât şi ca un computer cuplat la reţea. Angie va înţelege adevărata valoare a ceea ce poartă în creierul său abia în cel de-al treilea volum al trilogiei, *Mona Lisa Overdrive*, după ce, ajutată de cei din *Proiecte*, care o preiau la finalul celui de-al doilea volum (*Contele Zero*), reuşeşte să descifreze dosarul biosoft întocmit de tatăl său. Încercarea lui Angie de a arunca în mare acest dosar este un mod de a se răzbuna pe tatăl său, dar şi de a-şi nega trecutul cu toate memoriile vii ale acestuia. Înainte de a dispărea definitiv în *aleph*, un biocip cu o capacitate de memorie nelimitată şi spaţiu virtual al zeităţilor *loa*, Angie trebuie să se debaraseze de propriul trup şi să moară (*Mona Lisa Overdrive*). Numai în felul acesta va putea continua să

[68] William Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, London: Grafton, 1989, p. 2.
[69] Idem*, Contele Zero*, op.cit., pp. 203-204.

existe, în afara timpului, într-o formă electronică, fără identitatea pe care o presupune orice memorie individuală şi orice istorie personală.

Nemurirea este singurul lucru care o interesează şi pe 3Jane, ultima descendentă a clanului Tessier-Ashpool (*Neuromantul*), care va continua visul cibernetic al mamei sale de a crea o matrice bio-integrată. Noua construcţie virtuală, în care, înainte de moarte, 3Jane îşi pune matricea personalităţii sale, se numeşte *aleph*. Acest nou construct virtual, *aleph*-ul, se diferenţiază în mod semnificativ de matricea cyberspace. Dacă matricea reprezintă o memorie generală la care se poate avea acces în comun, prin cuplarea la reţea, *aleph*-ul reprezintă memoria personală, sugerată sub forma unui program de computer nelimitat, ce poate fi accesat instantaneu fără a fi nevoie de cuplarea la matrice. *Aleph*-ul este şi o formă a confruntării cu sinele şi cu trecutul personal, înaintea dispariţiei totale în imensitatea acestuia.

Bobby Newmark, un începător în ale meseriei de cowboy, în cel al doilea volum al trilogiei, *Contele Zero*, îşi va desăvârşi educaţia cu Gentry şi Slick, doi artişti în felul lor (*Mona Lisa Overdrive*), şi va deveni un împătimit al *aleph*-ului, fără de care nu se mai poate lipsi. Asemeni lui Kumiko, şi Bobby trebuie să se confrunte cu trecutul său şi să intre în *aleph*. Pentru Bobby însă, a cărui existenţă a căpătat o altă turnură după moartea mamei sale, Marsha (*Contele Zero*), o dată cu care dispărea şi o parte a trecutului său, intrarea în *aleph* reprezintă şi începutul căutărilor semnificaţiilor transcendentale ale spaţiului virtual. În *aleph* caută răspunsul la ceea ce prin *Neuromantul*, cu combinarea, din finalul volumului, dintre Iarnă Mută şi Neuromant, reprezintă doar începutul transformărilor ontologice şi transcendentale pe care le suferă matricea.

Timpul din matrice se prezintă ca o extensie a timpului comun, este simultan cu timpul lumii exterioare şi are un caracter unidirecţional. Ceea ce se întâmplă în matrice produce un efect imediat în lumea reală, ajungându-se uneori chiar la modificarea evenimentelor (moartea reală a lui Virek datorată intervenţiei din matrice a lui Bobby). Dacă matricea poate afecta evenimentele din lumea reală, este de la sine înţeles că cei care pot deţine controlul acesteia vor dobândi şi controlul lumii exterioare, pe care vor încerca s-o manipuleze în funcţie de anumite interese.

Timpul din construcţia *aleph* nu mai este şi timpul lumii, dobândind o măsură individuală, funcţionând asemenea memoriei umane, discontinuu şi extensiv, mai greu de controlat, reprezentând, totodată, singura cale spre căutarea sensului existenţei umane. Această dimensiune, pe care William Gibson o dă trilogiei sale, îi individualizează creaţia în peisajul science

fiction, apropiindu-o simţitor de caracteristicile estetice ale literaturii mainstream. Motivul literar al *aleph*-ului îl găsim ilustrat de ficţiunile lui Borges, unde poate fi înţeles, în plan metaforic, ca un text ce conţine un număr infinit de poveşti, în *aleph* se concentrează toată fabulaţia în stare primară, este punctul ce conţine nespuse toate poveştile lumii. După cum reiese, din prezentarea unuia dintre volumele de opere ale lui Borges, prezentare făcută de Andrei Ionescu, scriitorul argentinian s-ar fi inspirat pentru povestirile *Zahir* şi *Aleph* din Wells, unul din clasicii science fiction[70]. *Aleph*-ul este, în povestirea omonimă a lui Borges, o metaforă a spaţiului: "[…] un Aleph este unul din punctele spaţiului care conţine toate celelalte puncte."[71] Fiind şi prima literă a alfabetului ebraic, întocmai ca şi *alpha* din alfabetul grecesc, *aleph*-ul semnifică începutul şi, ca orice moment iniţial, absolut, conţine în el toate virtualităţile. Pentru Cabala, teozofia iudaică, *aleph*-ul reprezintă divinitatea pură şi nemărginită (*En Soph*). În ştiinţele matematice, întrebuinţat pentru a desemna numărul elementelor, *aleph*-ul reprezintă *puterea* unui ansamblu infinit, întruchipând totalitatea. La Borges, interesat de fabulaţie, în *aleph* se întâlnesc toate poveştile lumii, *aleph*-ul reprezentă un fel arhi-text absolut, care conţine toate cuvintele şi toate tramele textelor ce au fost şi vor fi scrise vreodată. De aceea *aleph*-ul este asociat cu memoria şi cu uitarea. Limbajul este incapabil să transcrie nemărginirea pe care o conţine *aleph*-ul, ca punct mărginit, (diametrul *aleph*-lui are la Borges 2-3 centimetri) altfel decât succesiv şi, inevitabil, în felul acesta memoria face selecţii, nefiind capabilă să redea cu fidelitate totul infinit: "Ceea ce au văzut ochii mei s-a petrecut simultan: transcriu, însă succesiv, aşa cum îngăduie limbajul."[72] La câteva zile după experienţa *aleph*-ului, eroului lui Borges îi revine uitarea, pentru ca, pe măsură ce timpul trece, să se îndoiască chiar şi de adevărul revelaţiei sale, ajungând, în cele din urmă, să considere *aleph*-ul din subsolul imobilului de pe strada Garay, un *fals*.

În textul lui William Gibson (*Mona Lisa Overdrive*), *aleph*-ul, un biosoft ce reprezintă ultima noutate în materie de tehnologie a informaţiei, nu este foarte departe de semnificaţiile pe care i le atribuise Borges. Nefiind mai mare decât un cip minuscul, *aleph*-ul conţine totuşi o

[70] Andrei Ionescu, *Prezentare*, prefaţă la Jorge Luis Borges, *Opere*, vol. 2, Bucureşti: Ed. Univers, 1999, p. 9.
[71] *Aleph*, în Jorge Luis Borges, *Opere*, vol. 2, trad. de Cristina Hăulică şi Darie Novăceanu, Bucureşti: Ed. Univers, 1999, p. 116.
[72] Jorge Luis Borges, op.cit., p. 119.

cantitate uriaşă de informaţie, proprietăţile sale, posibilitatea conectării la structura matricii, accesul la conştiinţa individuală şi ignorarea determinărilor ontologice, îi conferă o valoare absolută. Ajuns în posesia lui Bobby, acesta, preocupat de căutarea transcendentului în cyberspace, îl consideră scopul final al căutărilor sale. De aceea, va accepta să renunţe la existenţa sa fizică, la propria sa identitate, şi să-şi transfere personalitatea, alături de Angie, în nemărginirea *aleph*-ului. Semnificativă, din punctul de vedere al conceperii subiectului uman în universul gibsonian, este această tranzacţie pe care o fac Bobby şi Angie, care, în schimbul accesului la memoria infinită şi la identitatea nemărginită a virtualului, renunţă la memoria şi identitatea personală.

Dani Cavallaro, unul dintre cei mai recenţi comentatori ai operei lui William Gibson, consideră, plecând de la afirmaţiile scriitorului, că, în opera acestuia, computerul reprezintă "metafora memoriei umane", memoria fiind mai degrabă o *formă protetică*, un ceva care se adăugă fiinţei umane şi nu interioară acesteia, adică, provenind din propria-i experienţă: "[…] memories tend to take an increasingly *prosthetic* form, as images that do not result from personal experience but actually implanted in our brains by the constant flow of mass information."[73] Astfel, raportul dintre *memorie* şi *uitare* se inversează în universul gibsonian, memoria spre care aspiră personajele, care sunt în căutarea a ceva absolut (Case, Gentry, Bobby, Angie), este de fapt uitarea propriei existenţe, existenţă de care vor să se elibereze pentru a se transfera în memoria *protetică*. Această memorie ataşată le dă iluzia accesului la infinitul lumii virtuale, precum şi iluzia unui spaţiu în care timpul şi-a pierdut proprietatea ireversibilităţii.

Percepţia timpului, în spaţiul virtual conceput de ficţiunea cyberpunk, se suprapune, de altfel, manierei în care postmodernitatea exprimă timpul, ca expresie a vitezei cât mai accelerate, şi nu ca o mărime extensivă a deplasării fizice în spaţiu. Interpretând teoreticieni ai postmodernităţii, preocupaţi de viziunea timpului şi a noului mod de a concepe existenţa în raport cu modernitatea (Fredric Jameson sau David Harvey), Steve Connor ajunge la concluzia că se petrece o inversare a raportului spaţiu-timp în cazul celor două paradigme culturale, astfel încât modernitatea provoacă *spaţializarea* timpului iar postmodernitatea, la rândul său, *retemporalizează* spaţiul: "Dacă modernitatea a spaţializat timpul, atunci postmodernitatea retemporalizează spaţiul; soliditatea

[73] Dani Cavallaro, op.cit., p. 204.

spaţiului şi a locului în spaţiu se supune mobilităţii descentrate a informaţiei şi plasamentului."[74] Această viziune este analizată de Steven Connor, în raport cu rolul telecomunicaţiilor şi al societăţii informaţionale în abolirea sentimentului deplasării efective în spaţiu, sentiment înlocuit cu cel al deplasării "intensive" în timpul exprimat prin "viteza audiovizuală" (a computerului, Cd-player-ului, filmului, telefoniei mobile), care "scurtează" parcurgerea distanţelor mari[75]. Generarea cibernetică a spaţiului, prin conceptul de *cyberspace*, se înscrie pe aceeaşi constantă postmodernă a *retemporalizării spaţiului*, astfel că proprietăţile timpului, ca durata, devenirea sau ireversibilitatea, pierzându-şi orice garant ontologic în structura spaţiului tri-dimensional, să devieze spre ubicuitatea absolută.

Intuind aceste proprietăţi ale *aleph*-ului, Bobby nu ezită în opţiunea care-l duce spre moarte, însoţindu-se în eliberarea de sub condiţia fizică de Angie, dispusă, la rândul său, să-şi abandoneze propria identitate noului star *simstim*, Mona Lisa, care o va substitui în lumea mediei electronice. Dacă ieşirea din timpul lumii înseamnă dispariţia în planul existenţei fizice, în plan ontologic, această ieşire semnifică eliberarea de determinările naturii umane şi accesul spre un alt prag de existenţă, conceput sub raportul cantitativ al unui flux infinit de informaţie.

Viziunea timpului, în ficţiunea lui Gibson, se prezintă, după cum s-a observat, dintr-o perspectivă duală, pe de o parte, la nivelul conştiinţei individuale, ca o intensificare a raportului dintre *memorie* şi *uitare*, şi pe de altă parte, la nivelul reprezentării ontologice, ca o consecinţă a tendinţei postmoderne de *retemporalizare a spaţiului*.

3. Dimensiunea antropologică

> "Cheltui majoritatea contului elveţian pe un pancreas şi un ficat nou, iar restul pe un alt Ono-Sendai şi un bilet înapoi în Lăbărţare. Găsi de lucru. Găsi o fată care-şi spunea Michael. Iar într-o noapte de octombrie, pe când tasta pe lângă terasele stacojii ale Comitetului de Coastă Răsăritean pentru Fisiune, zări trei siluete, minuscule, imposibile, stând chiar pe marginea uneia dintre uriaşele trepte de date."[76]
>
> (William Gibson, *Neuromantul*)

[74] Steven Connor, op.cit., p. 317.
[75] *Ibidem,* pp. 317-318.
[76] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 335.

Acest final, din *Neuromantul*, ni-l prezintă pe Case după renunţarea la meseria de cowboy al cyberspace-ului şi care, refăcut fizic şi întors în Lăbărţare, încearcă să trăiască în orizontul unei vieţi normale, fiind însă incapabil să se desprindă de nostalgia matricii, pe care o contemplă de la depărtare. Cele trei siluete pe care le zăreşte pe marginea "treptelor de date", îi reamintesc de întâlnirea lui cu Neuromantul şi cu Linda pe un ţărm pustiu: "Deşi erau atât de mici putu distinge rânjetul băiatului, gingiile sale roz, strălucirea ochilor prelungi şi cenuşii, care aparţinuseră lui Riviera. Linda purta tot jacheta lui; flutură din mână spre el, când trecu. Dar al treilea personaj, imediat înapoia ei, ţinând-o cu braţul după umeri, era el însuşi."[77] Acest ţărm pustiu, pe care se află doar un buncăr părăsit, este locul în care Marie-France, iniţiatoarea programului cyberspace şi fondatoarea clanului Tessier-Ashpool, şi-a formulat ideile de bază ale filosofiei sale, idei care practic determină întregul mecanism al acţiunii trilogiei cyberspace-ului. În acel loc, Case l-a întâlnit pe Neuromant care şi-a declinat adevărata identitate: "Neuro, de la nervi, potecile argintii… Romant… Necromant… Eu conjur morţii. […] eu sunt morţii şi ţara lor."[78]

Finalul din *Neuromantul* este emblematic, privit din punctul de vedere al conceperii raportului fiinţei umane cu lumea în care a fost plasată şi cu obiectele conţinute în ea, şi determină ceea ce reprezintă *dimensiunea antropologică* în trilogia cyberspace-ului.

Restul de umanitate, în sens ontologic, care a mai rămas în Case după experienţa cyberspace-ului, i se revelează în unica experienţă care pune fiinţa umană în orizontul existenţei şi o determină să se afirme ca o conştiinţă în sine, în experienţa morţii. Case coboară în acest Hades virtual pentru a se confrunta, nu atât cu spectrul morţii, înfăţişat de Linda, iubita ucisă în Oraşul Nopţii, cât cu posibilitatea propriei sale opţiuni. Case este pe punctul în care mai poate să aleagă între viaţă şi moarte, viaţa reprezentată de trăirea efectivă în lumea reală, în orizontul propriului trup, şi moartea, ca o evocare a cyberspace-ului în care n-a mai rămas decât iluzia unei vieţi plină de acţiune, dar situate în afara trupului. Neuromantul îi cere să aleagă şi Case alege întoarcerea, izbutind cu greu să se desprindă din mirajul morţii: "Un loc cenuşiu, impresia unor site fine deplasându-se, o reţea moartă de-o jumătate de ton, generat printr-un program simplu de grafică. Stop cadru prelungit al unei imagini printre

[77] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 335.
[78] *Ibidem*, p. 304.

verigi de lanţ: pescăruşi încremeniţi deasupra apei negre. Glasuri… O câmpie de oglindă neagră, înclinându-se, iar el era mercur, o picătură de argint viu, alunecând, izbind unghiurile unui labirint invizibil, sfărâmându-l, plutind laolaltă, lunecând iarăşi [...]"[79]

Pornind de la experienţa morţii, cu care se confruntă orice călător în cyberspace, imersiunea în spaţiul virtual fiind echivalentă cu o moarte simbolică în planul concret al vieţii reale, în tot acest timp corpul rămâne inert în plan fizic, fiind totodată expus oricărei agresiuni exterioare, vom încerca să conturăm, analizând schema dihotomică a raportului dintre *feminin/masculin*, *natural/artificial* şi *obiect/subiect*, evoluţia şi caracterul personajelor lui William Gibson. În ficţiunea cyberpunk personajul devine, pentru întâia oară în aria genului science fiction, o componentă esenţială a naraţiunii, dobândind acea complexitate de particularităţi ce conturează un personaj ficţional. Ficţiunea cyberpunk individualizează personajul, desprinzându-l de un set comun de trăsături gata constituite ce formau pentru science fiction nu atât personaje în sine, cât roluri, distribuite în funcţie de implicarea în acţiune. Se cunosc foarte puţine personaje în literatura science fiction care să atingă complexitatea şi diversitatea de trăiri ale personajelor din literatura mainstream.

În relaţie cu lumea cibernetică, William Gibson a înţeles că individului îi revine un rol ce nu mai poate fi neglijat. Din acest impact, adeseori tragic, reiese şi varietatea tipului de caractere construite, iar situaţiile dilematice în care sunt plasate uneori personajele le determină să se manifeste, individualizându-le.

3.1. Feminin/Masculin

> "Cyborg imagery can suggest a way out of the maze of dualisms in wich we have explained our bodies and our tools to ourselves. […] It is an imagination of a feminist speaking in tongues to strike fear into the circuits of the superavers of the new right. It means both building and destroying machines, identities, categories, relationships, space stories. Though both are bound in the spiral dance, I would rather be a cyborg than a godness."[80]
>
> (Donna Haraway)

[79] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 305.
[80] Donna Haraway, op.cit., p. 181.

Angajată iniţial ca o mişcare nouă în aria genului science fiction şi situată în cortegiul fenomenelor culturale postmoderne, ficţiunea cyberpunk a reuşit, datorită uneia dintre mizele propuse, cea a deconstruirii corpului uman, să atragă şi mişcărilor feministe, atenţia asupra sa, tot mai active la vremea apariţiei sale. Maniera în care ficţiunea cyberpunk izbutea să sugereze trecerea peste una dintre graniţele cu cele mai solide garanţii în funcţiile corpului, graniţă anatomică care împarte specia umană în două genuri, feminin şi masculin, a însemnat pentru mişcările feministe lărgirea orizontului dezbaterilor pe tema subiectului feminităţii: "Women writers have begun to use cyberpunk for just that purpose, resisting the conservative politics of their masculinist predecessors, grappling with the realities of technology, and exploring new forms for the subject of feminism."[81]

Mişcarea feministă nu s-a declarat deloc încântată de ficţiunea cyberpunk care "is a very much a boys' club" [82], fiind scrisă în mare parte tot de bărbaţi, ci mai ales de posibilitatea sugerată de viziunea realităţii virtuale de a prolifera conştiinţa dincolo de limitele realităţii fizice ale trupului. Această dispersare a graniţelor dintre real şi virtual implică şi analiza noţiunii identităţii[83], pe care, consideră Karen Cadora, abia ficţiunea cyberpunk feministă o pune în adevăraţii ei termeni, descoperindu-i caracterul fragmentar şi instabil. Figura centrală în jurul căreia se construieşte în ficţiunea cyberpunk feminină opoziţia la tendinţa dominatoare a masculinităţii este *cyborg*-ul, o individualitate constituită în urma dispariţiei graniţei dintre genul feminin şi masculin: "Feminist cyberpunk writers have gone far in demonstrating what a cyborg, a multiply-positioned subject, might look like. More than that, they show how cyborgs can function in the world. This is crucial. Feminism has been slow to let go of the subject of 'women' because letting go of that term means letting go of a politics of unity. For a long time, feminists have assumed that unity is the sole basis upon which to build opposition to masculinist oppression."[84] Cyborg-ul nu este văzut de critica feministă ca

[81] Karen Cadora, *Feminist Cyberpunk*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 22, Part 3, Nov. 1995, p. 357.
[82] *Ibidem.*
[83] *Ibidem,* p. 368.
[84] Karen Cadora, art.cit., p. 370.

un simplu bio-mecanism, un ansamblu uman şi tehnologic, ci, mai mult, reprezintă "a radical shift in subjectivity"[85], având capacitatea de a depăşi, în ficţiunea cyberpunk, dihotomia feminin/masculin, constituindu-se într-un "post-human" subject, ce configurează noi contexte sociale şi tehnologice care redefinesc sexualitatea.

Problema subiectului şi a noţiunii de subiectivitate constituie, de altfel, una dintre componentele esenţiale ale teoriilor elaborate de Derrida, Foucault sau Lacan care, în urma lui Nietzsche, au văzut în falimentul proiectului de emancipare a eului sursele destituirii sale din mărcile unităţii în care îl plasase filosofia tradiţională. În dezbaterile postmoderne contemporane problema subiectului a dobândit un loc central, impunându-se ca una dintre mărcile distinctive ale curentului în raport cu paradigma modernă. Pe fundalul acestei regândiri a conceptului de subiect, teoriile feministe au adus în discuţie, sprijinite şi de slăbirea autorităţii punctului de vedere masculin, raportul feminin-masculin, propunând viziunea feminină asupra feminităţii în locul celei privilegiat masculine. Această nouă viziune însă, după cum constată Linda Hutcheon, nu se face sub semnul unui postmodernism asumat, feminismele constituindu-se ca mişcări politice şi sociale independente[86], ci prin provocare şi utilizare a unor practici postmoderne.

Vulnerabilitatea subiectului în faţa mijloacelor de comunicare în masă şi în raport cu tehnologia virtuală, care, prin impactul puternic pe care-l au asupra psihicului uman, au contribuit masiv la disoluţia eului, au determinat ca imaginea cyborg-ului, popularizată şi în filme de mare succes, ca *Robocop* (1987), *Terminator 2* (1991) sau prin jocurile video, să se constituie într-o imagine emblematică nu numai a ficţiunii cyberpunk, dar şi a societăţii post-industrializate, aflate sub dominaţia informaţiei. Imaginea unui *subiect postuman*, impusă tot mai mult ca exponent al societăţilor informaţionale, este teoretizată şi de către N. Katherine Hayles, care vede în aceasta "an amalgam, a collection of heterogeneous components, a material-informational entity whose boundaries undergo continuous construction and reconstruction."[87]

[85] Lauraine Leblanc, *Razor girls: Genre and Gender in Cyberpunk Fiction*, în *Women and Language*, Vol. 20, No.1, Spring 1997, p. 73.
[86] Linda Hutcheon, *Politica Postmodernismului*, op.cit., pp. 177-178.
[87] N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago and London: The University of Chicago Press, 1999, p. 3.

În universul cyberpunk, reprezentat de William Gibson, experienţa umană este definită în termeni care abordează graniţa dintre umanitate şi tehnologie într-o viziune a unei permanente construiri şi reconstruiri a subiectului în funcţie de raportul dintre acestea. De remarcat este faptul că, o dată cu ficţiunea cyberpunk, această relaţie nu mai este una de subordonare a tehnologiei de către om, în folosul propriu sau al societăţii, ci, şi de aici caracterul ambiguu al acestui raport, de combinare mutuală şi interconectare, ajungându-se până la formarea unor noi identităţi. Raportul feminin/masculin cunoaşte, la rândul său, o transformare sugestivă, în care sexualitatea, atunci când nu se reduce la practica unei funcţii biologice, este nesemnificativă şi lipsită de profunzime, iar atributele care caracterizau raportul dihotomic slăbesc în intensitate, până la disoluţie.

Interesant este faptul că personajele feminine din opera lui Gibson nu sunt total lipsite de instincte feminine, ci ajung, datorită unor împrejurări, să se lase dominate şi transformate în virtutea unor coduri şi convenţii preexistente, în reprezentarea masculină, care se focalizează asupra anumitor trăsături ale femeii, perfectându-le sau, la nevoie, substituindu-le cu noi proprietăţi, în funcţie de rolul care urmează să-l joace în acţiune. Angie Mitchell, fiica celui care obţinuse, în laboratoarele *Maas Neoteck*, celule hibrid nemuritoare, nefiind suficient de deşteaptă pentru tatăl ei, suferă o operaţie chirurgicală prin care i se face un implant în creier, care să-i permită accesul imediat în cyberspace, fără a fi nevoie de consolă ca să se conecteze la întreaga reţea. În *Contele Zero*, al doilea volum al trilogiei, Angie e doar o adolescentă speriată, care nu înţelege încă nimic din ce i se întâmplă, iar nemărginirea cyberspace-ului pe care o întrevede în unele momente o înţelege ca fiind produsul unor vise halucinatorii. Ceea ce are Angie implantat în capul ei, biocipul unic pe piaţa produselor de software, o face să fie căutată şi necesară tuturor celor care participă la jocurile puterii pentru tehnologiile de vârf. Cei din *Proiecte*, care trăiesc în spiritul venerării zeităţilor *loa*, ce populează cyberspace-ul, văd în Angie, care poate comunica direct cu aceştia, o zeitate a spaţiului virtual pe care ei sunt dispuşi să o slujească. Când Turner se desparte de fata pe care o predă celor din *Proiecte*, îi înmânează şi dosarul biosoft al tatălui ei, dosar ce i-ar oferi accesul la amintirile codificate ale tatălui ei mort: "Pentru cînd o să fii mai mare. Aici nu-i chiar toată povestea. Ţine minte chestia asta. Niciodată, nimic nu spune absolut totul…"[88] În cel de-al treilea volum al trilogiei, în *Mona Lisa*

[88] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 309.

Overdrive, din trăsăturile acestei adolescente care nu înţelege ce i se întâmplă, n-a mai rămas nimic, Angie Mitchell devenind un adevărat star al *Sense/Net*-ului, pe care posibilitatea de conectare la reţea fără ajutorul unui computer o transformă într-o locuitoare permanentă a reţelei, o celebritate internaţională. Consumul de droguri şi acest stil de viaţă lipsit de consistenţă o determină pe Angie să nu mai poată face o distincţie netă între ceea ce i se întâmplă cu adevărat în viaţa reală şi ceea ce este doar realitate virtuală sau halucinaţie. Prin aruncarea în mare a dosarului biosoft cu amintirile tatălui său, Angie crede că va scăpa de toată memoria trecutului, pregătindu-se de intrarea în *aleph* fără orice urmă de amintire. Vulnerabilă, Angie nu se poate apăra de planurile diabolice ale lui 3Jane, urmaşa clanului Tessier Ashpool, regină virtuală a cyberspace-ului, care voia să o înlocuiască cu frumoasa dansatoare Mona. În urma unei învoieli pe care Molly, angajată de 3Jane, o face cu zeităţile *loa*, cei doi, Angie şi Bobby, vor trebui să intre împreună în *aleph* şi să dispară, într-o căsătorie de dincolo de moarte.

Forma de manipulare a identităţilor în universul virtual, în special în direcţia raportului feminin/masculin, este ilustrată într-o manieră reprezentativă de către cuplul Bobby-Angie. Dacă în *Contele Zero*, Bobby este încă un începător în meseria de cowboy al cyberspace-ului, atrăgând atenţia celor puternici doar fiindcă Angie l-a salvat în cyberspace de la moarte, în ultimul volum al trilogiei, în *Mona Lisa Overdrive*, educat în meserie de Gentry şi Slick, doi maeştri ai matricii, Bobby se desprinde definitiv de trecutul său, elaborându-şi o nouă identitate. Atât pentru Angie cât şi pentru Bobby, transformarea suferită nu provine neapărat dintr-un impuls interior, cât din consecinţele impactului pe care fiecare şi le asumă în raport cu lumea virtuală. Renunţarea la trup, şi implicit la instinctele sexuale, atunci când sunt cuplaţi la cyberspace, nu este o renunţare dramatică pentru nici unul dintre ei. Bobby îşi dedică existenţa în căutarea transcendenţei pe care o crede presărată în cyberspace, reuşind în cele din urmă să pună mâna pe biocipul *aleph*, în care îşi petrece cea mai mare parte a timpului. Angie, care este deja în contact cu zeităţile din cyberspace şi a cărei identitate a fost alterată încă din momentul în care tatăl ei i-a făcut implantul pe creier, şi-a pierdut aproape orice trăsătură care ar mai putea s-o reprezinte ca pe o fiinţă umană. Singura şansă pe care cei doi o mai au ca să nu dispară fiecare în propria iluzie este relaţia de dragoste care se consumă între ei. Angie dispare, în final, din existenţa sa fizică, identitatea ei fiind preluată de Mona Lisa, o tânără naivă de 16 ani, pe care tehnicienii o vor transforma în star *simstim* şi se va reuni în *aleph* cu Bobby, într-o nuntă a unor structuri virtuale, generate electronic.

Aceeaşi temă a nunţii în spaţiul virtual o regăsim şi în *Idoru* (1996), cel de-al doilea volum din seria trilogiei Podului, sau a Golden Gate Bridge-ului, în care cântăreţul rock Rez, membru al trupei Lo/Rez, intenţionează să se căsătorească cu starul virtual, produs al unei companii de software japoneze, Rei Toei. Imaginea sub care Rei Toei apare în lumea virtuală întruchipează idealul de perfecţiune feminin, o reprezentare digitală "of consensual male fantasies"[89], subordonându-se unui prototip perfect de frumuseţe feminină şi unui mod de comportament care să satisfacă toate dorinţele masculine. Rei Toei depăşeşte însă aşteptările tehnicienilor care au creat-o şi învaţă treptat să se transforme pe sine şi să-şi dobândească o anumită autonomie faţă de cei care o controlează. Pentru a fi cât mai aproape de Rez, Rei Toei împreună cu acesta îşi creează propriul oraş, *Walled City*, situat pe o insulă artificială în Golful Tokyo, care este de fapt o zonă clandestină şi autonomă, produsă în formă digitală, de către *hackeri*. *Walled City* este versiunea digitală a unei binecunoscute zone întunecate din Hong Kong, împrejmuită cu ziduri, care au fost dărâmate după ce oraşul a trecut în administraţia chineză. Treptat, ajutată şi de Laney, un fel de mentor al ei, Rei Toei îşi formează o personalitate proprie, desprinzându-se de imaginea digitală de idol feminin, dobândind: "a sort of complexity. Or randomness…The human thing. That's how she learns."[90]

Cazul lui Rei Toei este cazul invers, în care un produs digital se transformă, cu ajutorul tehnologiei de vârf care face să interacţioneze reţelele electronice cu reţelele neurale, dobândind, dacă nu corporalitate în lumea materială, atunci trăsături compatibile cu o structură psihică umană, având personalitate şi o identitate proprie. În cel de-al treilea volum al trilogiei, *All Tomorrow's Parties* (1999), Rei Toei se distanţează de rolul său de idol feminin şi devine un adevărat simbol al feminităţii, întruchiparea unui principiu al naturii, imagine a fertilităţii şi a sexualităţii feminine. Rydell, eroul masculin din *Virtual Light* (1993) care reapare şi în ultimul volum al trilogiei, se conectează, într-un hotel, la realitatea virtuală pe programul care o prezintă pe Rei Toei, lăsându-se posedat de această imagine a naturii feminine, devoratoare, incomparabilă faţă de

89 Ross Farnell, art.cit., p. 471.
90 William Gibson, *Idoru*, op.cit., p. 251.

orice experienţă din lumea reală. Ca produs digital, Rei Toei a beneficiat în planul conceperii sale de un set de mărci reprezentative, pentru ceea ce în viziunea masculină se identifică a fi imaginea absolută a feminităţii. Nici unul dintre personajele feminine ale lumii reale nu se poate compara în universul operei lui Gibson cu această întruchipare a perfecţiunii.

Dacă o entitate digitală, produs al unei tehnologii de software de ultima generaţie, întruchipează un ideal de perfecţiune feminin, eliberându-se de caracterul strict comercial pe care calitatea de produs i-o conferise iniţial, un parcurs răsturnat cunoaşte Mona Lisa, o tânără dansatoare şi prostituată de 16 ani, care locuieşte în Florida (*Mona Lisa Overdrive*). William Gibson nu a ales întâmplător pentru acest personaj numele de Mona Lisa, referinţa la celebrul tablou al lui Leonardo da Vinci (1503) fiind cât se poate de transparentă şi efectuată în maniera voit critică şi ironică a postmodernismului. Personajul feminin, din tabloul lui da Vinci, reprezintă idealul umanismului occidental al frumuseţii artistice, destăinuind totodată prin surâsul enigmatic, acel dispreţ aristrocratic al spiritelor elevate faţă de ataşamentul la o lume materială şi efemeră. Dimpotrivă, personajul lui William Gibson, Mona, care nici măcar nu ştie să citească, este preocupată doar de felul în care singura ei avere, trupul, poate să-i aducă anumite câştiguri financiare. Mona nu posedă o identitate proprie, ea este doar o imagine a tinereţii şi a frumuseţii fizice, o imagine pe care cei care o controlează, la început Eddy, apoi regina cyberspace-ului 3Jane, au transformat-o în marfă. Prin cuvântul *overdrive*, pus lângă numele Mona Lisa, un cuvânt preluat din limbajul high-tech, William Gibson deconstruieşte în stil postmodern o imagine a idealului de frumuseţe, aşa cum procedează în arta serigrafică, cu aceeaşi imagine, şi Andy Warhol (1963). Se urmăreşte producerea unei adevărate diversiuni în relaţia semnificat/ semnificant, pentru ca, eliberată de semnificaţii, imaginea absolutului feminin să se transforme într-un simulacru, care se multiplică la infinit. Separarea semnificantului de semnificat se înscrie de altfel în ceea ce Fredric Jameson a teoretizat, analizând evoluţia societăţii ca o istorie a semnului lingvistic, ca argument pentru ultima etapă în logica reificării, aceea a capitalismului de consum postmodern[91]. O dansatoare şi prostituată

[91] Fredric Jameson, *Reading Without Interpretation: Postmodernism and Video-Text*, în *The Linguistics of Writing: Arguments Between Language and Literature*, Ed. Derek Attridge, Nigel Fabb, Alan Durant and Colin McCabe, Manchester: Manchester University Press, 1987, pp. 198-223.

de 16 ani, Mona Lisa, se substituie astfel în universul virtual al *Sense/Net*-ului unui ideal de frumuseţe al artei renascentiste, devalorizându-i caracterul iconic, impunându-se pe piaţa virtuală nu ca o valoare în sine, ci, datorită posibilităţilor tehnice pe care tehnologia virtuală le presupune, accesare în timp real, multiplicare la infinit, iluzia realului, ca o marfă.

Mona Lisa din opera lui William Gibson va deveni starul *simstim* al *Sense/Net*-ului şi va prelua identitatea lui Angie, răpită şi ucisă din ordinul lui 3Jane, consacrându-se ca ideal al frumuseţii feminine, care nu mai ajunge să fie artă, ci un bun de larg consum, o marfă. Deşi o fiinţă reală, Mona devine treptat o marfă de schimb. Dacă în prima fază ea este cea care împrumută identitatea lui Angie precum şi faima acesteia în reţea, după ce devine ea însăşi un star *simstim*, intră într-un rol pasiv, lăsându-se împrumutată de către cei care vor accesa acest program şi-i vor prelua senzaţiile, trăirile, trupul. În mod semnificativ, la prima întâlnire reală pe care Mona, încă necunoscută, o are cu Angie, super-starul Net-ului, dansatoarea din Cleveland crede că prezenţa lui Angie este efectul stimulantelor halucinogene, Wiz, pe care le utiliza: "It's the Wiz.Wiz; it's not real. It's the Wiz, right ?"[92] Sub efectul consumului de droguri, al stimulantelor şi al realităţii virtuale dispare, pe de-o parte, graniţa netă între realitate şi virtual (o ilustrare a acestei dispariţii o reprezintă avântul ingineriei genetice şi sexuale), dar, pe de altă parte, realitatea, deconectată de la orice semnificaţii, îşi pierde interesul, virtualul ajungând s-o înlocuiască, denaturalizând-o.

Rei Toei, Angie şi Mona Lisa reprezintă pentru universul cyberspace al lui William Gibson o triadă a feminităţii-idol, a imaginilor sub care este reprezentată feminitatea în contextul alterării/alternării lumii virtuale cu cea reală. Rei Toei se situează în vârful superior al triunghiului şi corespunde momentului când artificialul devine mai mult ca umanul, depăşindu-l, impunându-se într-un fel de zeitate a feminităţii care se grefează pe modelul cultural al zeităţilor antice. Angie, lipsită de posibilitatea de a-şi împlini condiţia, reprezintă imaginea umanului care se dezvoltă direct în artificial, înlocuindu-l, devenind un fel de zeitate conştientă de condiţia sa, impur feminină, pe care numai moartea sau dispariţia în *aleph*, prin nunta virtuală cu Bobby, o re-integrează condiţiei sale. Mona Lisa este umanul care adoptă artificialul, lăsându-se înlocuită de acesta şi transformată, până într-atât încât să-l reprezinte ca proiecţie *simstim*.

[92] William Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, op.cit., p. 238.

O altă imagine a feminităţii le surprinde în universul ficţional al lui William Gibson pe Molly, ca întruchipare a forţei fizice, rezultat al antrenamentului şi al implanturilor, şi pe 3Jane, tipul femeii leader, a cărei inteligenţă se transformă treptat în semnul unui caracter diabolic. Molly întruchipează ca personaj caracterul unei femei care nu ştie ce este frica, care ştie să se apere singură, fiind plătită, de fapt, să îi protejeze pe ceilalţi, la nevoie chiar să ucidă. Sub trăsăturile feminine se ascunde o luciditate de asasin şi o forţă copleşitoare, amestec care a făcut din acest personaj unul dintre cele mai de succes în universul cyberpunk. Molly apare prima oară în povestirea *Johnny Mnemonic* (1981), povestire care a servit şi drept scenariu pentru filmul omonim, produs de Tri-Star Pictures, în 1995, filmul consacrând pentru fanii genului imaginea unei femei perfecte în trăsăturile fizice, chiar accentuat feminine, dar dotată cu o forţă greu de învins. De această imagine, a femeii invincibile, intrată în panoplia de caractere a genului uzează cu succes şi filmul *The Matrix* al lui Larry şi Andy Wachowski.

Desigur, capacităţile fizice de excepţie de care dispune Molly nu sunt numai rodul antrenamentului fizic şi mental, necesare în meseria unei gărzi de corp, ci presupun, în plus, implicaţiile tehnologiei medicale, ale chirurgiei implanturilor cibernetice, ramură a medicinei specifică universului cyberpunk. Atunci când Case o întâlneşte pentru prima oară pe Molly (*Neuromantul*), acesta intuieşte cu uşurinţă ceea ce se află în spatele lentilelor-oglindă: "Case îşi dădu seama că ochelarii erau implantaţi chirurgical, sigilându-i orbitele. Lentilele argintii păreau crescute din pielea netedă de deasupra pomeţilor, înrămate de părul negru, tăiat într-un fel de moţ. Degetele curbate în jurul patului armei erau subţiri, albe, cu vârfurile roşii şi lăcuite. Unghiile păreau artificiale."[93] Această descriere este identică cu cea făcută lui Molly din *Johnny Mnemonic*, ceea ce atestă faptul că William Gibson preferă să păstreze personaje de la un volum la altul în încercarea de a crea un univers complet, în care realul şi virtualul interacţionează şi se întrepătrund reciproc.

Şi totuşi, accentul pus mai ales pe capacităţile fizice excepţionale ale lui Molly nu face din acest personaj un caracter stereotip, previzibil în acţiunile sale, având de la început destinaţii bine determinate. Ceea ce salvează acest personaj de la uniformitatea unui tipologii clişeu este, pe de-o parte acest amestec imprevizibil de graţie feminină în mişcări

[93] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 38.

destinate să ucidă şi, pe de altă parte, raportul dintre aceasta şi celelalte perosnaje cu care intră în contact, în special cu Case, Riviera şi 3Jane (*Neuromantul* şi *Mona Lisa Overdrive*). Este remarcabil faptul că William Gibson a izbutit să creeze din personajele sale, destinate în mod obişnuit de strategiile genului unor stereotipii sigure, adevărate existenţe, supuse unui proces permanent de evoluţie, fapt ce produce o vie impresie, contribuind astfel şi la succesul operei sale. Atunci când Molly se pregăteşte, de pildă, să înfrunte pe Podeaua Ucigaşă (*Johnny Mnemonic*) un asasin dispus s-o ucidă, mişcările sale par mai degrabă făcute de o dansatoare care trebuie să intre în scenă: "Molly îşi scoase jacheta din piele şi cizmele; tricoul ei nu avea mîneci, iar pe braţele subţiri se zăreau urmele vagi ale indicatoarelor circuitelor implantate în Chiba City. Blugii de piele luceau în lumina reflectoarelor. Începu să danseze."[94] Şi totuşi rapiditatea ei, forţa şi capacitatea de a ucide o fac mai puternică decât orice personaj masculin din cele două volume ale trilogiei cyberspace-ului în care apare (*Neuromantul*, *Mona Lisa Overdrive*). În relaţia cu Case, privită din perspectiva raportului feminin/masculin, apare limpede o inversare a rolului dintre cei doi. Molly este cea care îl protejează pe Case, preluând astfel un rol pe care, în mod obişnuit, îl deţine bărbatul. De asemenea, tot ea este cea care participă la lupta de pe teren, asumându-şi toate riscurile, în timp ce Case îi pregăteşte terenul şi o ghidează prin intermediul unui sistem de comunicaţii cuplat la matrice. Chiar şi în raporturile sexuale dintre cei doi, Molly este cea care conduce, preluând firesc controlul, în timp ce lui Case uniunea fizică îi evocă intrarea într-un spaţiu atemporal, ceva asemănător "nemărginirii matricii."[95] Şi totuşi "femeia brici", cu unghile lungi ca nişte lame duble de bisturiu, folosite adeseori ca armă, ştie să se bucure, ca orice femeie obişnuită, în magazinele din Paris, când, însoţită de Case, merge la cumpărături.

În relaţia cu Case, Molly inversează adeseori rolul cu acesta, dar nu se înlocuiesc niciodată unul pe celălalt, fiecare reuşind să rămână fidel instinctelor de bază care definesc diferenţa sexuală dintre ei. Acest lucru poate fi sesizat cu uşurinţă mai ales în scena în care Case încearcă, din curiozitate, tehnologia *simstim*, care îi permite să se cupleze virtual la senzorialul lui Molly, dobândind acces la senzaţiile şi trăirile acesteia:

[94] William Gibson, *Johnny Mnemonic*, op.cit., p. 38.
[95] Idem, *Neuromantul*, op.cit., p. 47.

"Trecerea bruscă în celălalt trup […] Limbajul trupului ei era derutant, stilul femeii străin. Părea mereu gata să se izbească de cineva, însă oamenii dispăreau din calea ei, păşeau în lături, îi făceau loc."[96] Pasivitatea rolului său îl irită pe Case, tehnologia *simstim* nepermiţând decât o relaţie unilaterală, cel care se cuplează beneficiază de toate trăirile şi senzaţiile celuilalt fără a avea însă posibilitatea să reacţioneze şi se va retrage din contactul cu Molly în cyberspace, universul său familiar.

Relaţia lui Molly cu Riviera este una ambiguă, de natură să catalizeze conflictul acţiunii înspre finalul dorit[97] şi pregătit de către *inteligenţele artificiale* care controlează jocul, Neuromantul şi Wintermute. Cynthia Davidson îi vede pe Case şi pe Riviera într-o relaţie de opoziţie: în timp ce rolul lui Case este acela de a fixa germenele puterii în tehnologie, cu ajutorul capacităţilor intelective, practicând un fel de "frână a magicului" (*arresting magic*), Riviera, prin arta holografică pe care o practică, se situează la celălalt pol, reprezentând artistul care generează magicul[98]. Pornind de la cele patru stadii de producere a imaginii, teoretizate de Baudrillard în *The Precession of Simulacra*, Cynthia Davidson clasifică personajele din *Neuromantul* ca aparţinând celor patru faze succesive de neutralizare a realităţii de către mass-media. Celei dintâi faze, *a reflectării* realităţii, îi aparţin Case şi Linda, fazei a doua de *mascare* şi *pervertire* a realităţii i se încadrează Molly şi Riviera, în faza a doua de *mascare a absenţei* realităţii intră Armitage/Corto, iar ultimei faze, de *simulacru* al realului, îi apaţin Wintermute, Neuromantul şi proiecţiile lui Riviera[99]. Tensiunea dintre Molly şi Riviera este, într-un anume sens, efectul unui conflict de substanţă dintre un prag al realităţii, cel de *mascare* şi *pervertire* a acesteia, şi, ultimul în seria succesivă, descrisă de Baudrillard, cel al *simulacrului* unei realităţi absente, sugerate de proiecţiile lui Riviera. Sugestivă este în acest sens scena de la restaurantul *Vingtième Siècle*, când Riviera prezintă un spectacol de cabaret holografic, intitulat *Păpuşa*, în care artistul creează o hologramă

[96] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 74.
[97] Cynthia Davidson, *Riviera's Golem, Haraway's Cyborg: Reading Neuromancer as Baudrillrad's Simulation of Crisis*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 23, Part 2, July 1996, pp. 195-196.
[98] *Ibidem,* p. 190.
[99] *Ibidem,* p. 191.

ce-i seamănă lui Molly, o imagine ce n-o reprezintă cu adevărat pe Molly, ci imaginea femeii din fanteziile lui Riviera, având, însă, trăsăturile acesteia. Această tensiune, întreţinută între Molly şi Riviera, este necesară scopurilor urmărite de către *Inteligenţa artificială*, Wintermute-Neuromantul[100], şi-l determină pe Case, profund ataşat de Molly, s-o urmeze la *Vila Hoinară*, sediul clanului Tessier-Ashpool, şi să-şi îndeplinească misiunea.

Cealaltă imagine a feminităţii, prezentă în universul cyberpunk al lui William Gibson, scoate în evidenţă calităţile intelectuale ale femeii, inteligenţa, precum şi capacitatea de a se situa în poziţia de a conduce sau de a influenţa destinul altor personaje. Un astfel de caracter este 3Jane. Urmaşa unui clan ce dispune de bani şi de putere, creaţie a visului criogenic al mamei sale, de consolidare a puterii clanului cu ajutorul inteligenţelor artificiale, 3Jane a fost pregătită dintotdeauna pentru rolul pe care urma să-l joace. Adevăratul său caracter se revelează, însă, abia în cel de-al treilea volum al trilogiei, *Mona Lisa Overdrive*, în care re-apare, ca o forţă malefică, regina cyberspace-ului, având puterea de a influenţa, în favoarea ei, afacerile subterane ale Yakuzei. Întâlnirea cu Molly, din finalul primului volum al trilogiei (*Neuromantul*), este hotărâtoare pentru destinul celor două femei, reprezentând punctul de plecare în formarea unei adevărate alianţe dintre ele, dintre forţa fizică a lui Molly, datorată virtuţilor sale de cyborg, şi forţa mentală a lui 3Jane, necesară pentru capacitatea de adaptare la cyberspace. Această alianţă este sugerată şi de momentul îmbrăţişării lor, în care se contopesc într-o unică imagine a feminităţii agresive, atipice viziunii clasice a feminităţii fragile, două forţe indestructibile, forţa fizică şi forţa psihică, teritorii în mod obişnuit rezervate bărbaţilor. Această alianţă se continuă în ultimul volum al trilogiei, *Mona Lisa Overdrive*, când Molly reapare, sub numele de Sally, în serviciul reginei cyberspace-ului, 3Jane, care readuce în jocurile pentru putere clanul matriarhal Tessier-Ashpool, a cărui decădere fusese sugerată în al doilea volum al trilogiei, (*Contele Zero*). Chiar dacă Molly a contribuit la moartea tatălui său (*Neuromantul*), 3Jane acceptă să o folosească în scopurile sale şi, mai ales, în misiunea de a pune mâna pe biosoftul *aleph*, aflat la Contele Zero (*Mona Lisa Overdrive*), biosoft ce permite viaţa veşnică în cyberspace, nemurire la care ea aspiră.

[100] Cynthia Davidson, *Riviera's Golem, Haraway's Cyborg: Reading Neuromancer as Baudrillrad's Simulation of Crisis*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 23, Part 2, July 1996, p. 196.

Problematizarea contemporană a corpului şi a sexualităţii[101] a scos în evidenţă nu numai "caracterul patriarhal şi 'masculinist' al practicilor culturale"[102], pe care-l provoacă în permanenţă mişcările feministe, subminându-l, ci şi efectul destabilizator al practicilor culturale postmoderne faţă de concepţia tradiţională a masculinităţii, văzută ca: "self-evident, natural, universal; above all as unitary and whole, not multiple and divided."[103] Caracterului unitar şi întreg al masculinităţii din viziunea tradiţională i se opune unul nou, ambiguu şi dezbinat, evidenţiat în universul cyberpunk de *tehno-masculinitatea fantezistă şi fetişizată*[104], descrisă de către Amanda Fernbach într-o manieră voit critică faţă de punctul de vedere doxificat al teoriilor despre fetişism, în care cel ce fetişizează este în mod obligatoriu, masculin, iar subiectul fetişizat este întotdeauna feminin. Cele două tipuri de hiper-masculinitate întâlnite în universul cyberpunk, amândouă ne-naturale şi construite, sunt sugerate, pe de-o parte, de imaginea hiper-masculină a cyborg-ului, întâlnită mai ales în filmele de genul seriei *Terminator,* şi, pe de altă parte, de consola de cowboy, feminizată prin relaţia cu tehnologia. Aceste imagini, sugerează studiul lui Amanda Fernbach, sunt amândouă, atât trangresive faţă de o teorie a genului, cât şi conservatoare a unei imagini tradiţionale a masculinităţii[105], aprofundate pe o dimensiune hiper-eroică.

În universul ficţional al lui William Gibson imaginea hiper-masculinităţii, de tipul *Terminator*, este absentă, personajele sale masculine nu se remarcă prin forţă fizică şi viteză de reacţie şi nu fac

[101] Vezi în acest sens discuţiile de de-fetişizare a sexualităţii, purtate sub semnului postmodernismului, atât din direcţia poststructuralismului francez, de către Michel Foucault, cu *The History of Sexuality* (1980), în rom., *Istoria sexualităţii*, Ed. de Vest, Timişoara, 1995, cât şi din direcţia studiilor de gen, promovate în mod special de mişcarea feministă, vezi de exemplu Teresa de Lauretis cu *Feminist Studies/Critical Studies*, Bloomington, Ind.: Indiana University Press, 1986 sau *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*, Bloomington, Ind.: Indiana University Press, 1987.

[102] Linda Hutcheon, *Politica postmodernismului*, op.cit., p. 151.

[103] David Buchbinder, *Masculinities and Identities*, Carlton: Melbourne University Press, 1988, p. 1.

[104] Amanda Fernbach, *The Fetishization of Masculinity in Science-Fiction: The Cyborg and the Console Cowboy*, în *Science Fiction Studies*, Vol. 27, Part 2, July 2000, p. 235.

[105] *Ibidem,* pp. 251-252.

figură de eroi. Aceste personaje sunt, mai degrabă, stăpânite de nostalgia unei căutări fără finalitate şi care le este uneori fatală (Virek, Mitchell, Colin Laney) sau nu fac decât să-şi depăşească în permanenţă limitele, chiar dacă acest lucru înseamnă, câteodată, pieirea (Case, Bobby, Rez). Herr Virek, patronul unui imperiu finaciar fără limite, este stăpânit de nevoia de a avea în colecţia sa operele artistului Joseph Cornell şi declanşează în acest scop o adevărată operaţiune de căutare a artistului care se ascundea departe de lume (*Contele Zero*). Căutările sale sfârşesc însă tragic, Herr Virek nu va avea ocazia să-şi adauge la colecţie şi alte opere ale misteriosului artist, deoarece va muri, în mod absurd, datorită unei erori de programare în cyberspace.

Mitchell, tatăl lui Angie, cercetător de vârf, fiind pe rând angajat al corporaţiilor *Hosaka* şi *Maas-Biolabs*, rivale în competiţia ştiinţifică, descoperă biocipul compatibil ADN-ului uman şi tehnologiei informaţionale, îl implantează în creierul fiicei sale şi, pentru a-şi salva descoperirea şi, o dată cu ea, şi pe fiica sa, acceptă să-şi sacrifice viaţa. Pe Angie, implantul făcut de tatăl ei o va marca definitiv, deschizându-i calea spre existenţa în cyberspace, ca aleasă a zeităţilor *loa* cu care va intra în contact (*Mona Lisa Overdrive*).

În cazul în care sunt cowboy ai consolei, personajele masculine din universul gibsonian, se remarcă prin cât de departe sunt dispuse să meargă în interogarea limitelor propriei lor condiţii, asumându-şi până la capăt experienţele în universul virtual. Case (*Neuromantul*), pentru care moartea nu este mai rea decât viaţa pe care o ducea în *Oraşul Nopţii*, într-o cameră-sicriu închiriată, se simte întreg numai în interiorul matricii, acolo unde se va întoarce mereu, ca la promisiunile unui paradis recuperat. Experienţa din matrice îi schimbă pentru a doua oară destinul: în finalul acţiunii, Case îşi pierde, pe lângă posibilitatea de a se mai cupla la matrice, şi credinţa în acel ceva de dincolo, după care alergase tot timpul, singura nostalgie care îi mai rămâne fiind cea a morţii. Pentru Bobby Newmark experienţa matricii merge şi mai departe, descoperind *aleph*-ul, abandonul definitiv al lumii materiale impunându-se de la sine (*Mona Lisa Overdrive*). Bobby, alături de Gentry şi Slick, şi aceştia fiind la rândul lor ataşaţi de câte o idee (Gentry de matrice şi Slick de lumea roboţilor săi), sunt dispuşi mai degrabă să trăiască în planul imaginaţiei lor decât în lumea reală, fapt ce îi situează într-o condiţie superioară, de artişti, indiferenţi la masculinitatea lor. Chiar dacă Bobby şi Angie sunt căsătoriţi, în ultimul capitol din cel de-al treilea volum al trilogiei (*Mona*

Lisa Overdrive), într-o manieră romantică, căsătoria lor nu celebrează uniunea de iubire dintre un bărbat şi o femeie, ci îmbinarea fericită dintre om şi tehnologie.

Această relaţie, dintre tehnologie şi uman, fie că este incompatibilă şi părţile se resping reciproc, disputându-şi puterea (*Neuromantul*), fie că este armonioasă, ducând până la mariajul fericit (*Mona Lisa Overdrive*, *Idoru*), reglează şi raportul feminin/masculin din universul gibsonian, determinându-l, astfel încât graniţele ce separară cele două sexe să nu mai prezinte relevanţă. În tendinţa de-polarizării raportului feminin/masculin, ficţiunea cyberpunk intersectează teritoriul dezbaterilor postmoderne, declanşate de preocupările feminismului de a re-pune, în alţi termeni, problema raporturilor de gen. În ficţiunea lui William Gibson, însă, această re-evaluare a frontierelor sexuale, nu prezintă conotaţii politice sau ideologice, fiind, doar rezultatul problematizării subiectivităţii umane, în general, faţă de tehnologiile media şi universul virtual creat de acestea.

3.2. Uman/*Postuman*

> "Perhaps it will now be clear that I mean my title, *How We Became Posthuman*, to connote multiple ironies, which do not prevent it from also being taken seriously. Taken straight, this title points to models of subjectivity sufficiently different from the liberal subject that if one assigns the term 'human' to this subject, it makes sense to call the successor 'posthuman' ".[106]
>
> (N. Katherine Hayles)

Adoptând un ton uşor ironic faţă de tema studiului său, în bună tradiţie postmodernă, N. Katherine Hayles îşi situează linia argumentaţiei sale pe direcţia unui gen de interpretare care porneşte de la un sens concret al termenilor, *human/postuman*, prefixul *post* presupunând, ca în cazul modernitate/postmodernitate, un termen anterior la care se face raportarea axiomatică dar, în mod evident, diferit în esenţa sa faţă de termenul care-l precede şi care reclamă prefixul *post*, diferenţiindu-l. *Umanul* presupune existenţa unei condiţii umane, tradiţionale, la care se raportează orice discurs despre subiect, perceput ca un set complex de principii care statutează relaţia naturală dintre individ şi societate, în timp

[106] N. Katherine Hayles, op.cit., p. 6.

ce *postumanul*, un concept relativ recent, presupune existenţa umană în termenii tehnologiei, ai ciberneticii, care reglează astăzi, într-o tot mai mare măsură, raporturile oamenilor cu tehnologia.

Întrebările de la care porneşte N. Katherine Hayles în demersul său au în vedere raportul actual tot mai strâns între practicile sociale şi culturale, pe de-o parte, şi domeniile ştiinţelor vieţii, pe de altă parte, re-orientate în noua conjunctură a tehnologiilor informaţionale de conceptul de *viaţă artificială* (*artificial life*). Maniera de formulare a celor trei puncte de plecare are în vedere contextul social şi cultural în care s-a produs conceptualizarea termenului de *postuman*, mai întâi N. Katherine Hayles îşi pune problema *pierderii corporalităţii informaţiei* ("*how information lost its body*"), apoi se întreabă cum a devenit cyborg-ul un *artefact tehnologic şi, implicit, o imagine culturală ("how the cyborg was created as a technological artifact and cultural icon"*), pentru ca, în cele din urmă, să analizeze felul în care umanul sugerează căi diferite de *constituire a postumanului* ("*the human is giving way to a different construction called the posthuman*")[107]. În termeni comuni, *postumanul* poate fi înţeles ca o uniune sau ca o asociere a *umanului* cu maşinile inteligente, în care maşina nu mai apare subordonată omului, aşa cum se prezenta în zorii cibernetizării societăţii[108], ci, în procesul schimbului de informaţii, ca o parte componentă a subiectului uman, şi, prin tehnologiile implanturilor de organe "inteligente", chiar ca o parte componentă a trupului uman. În condiţia *postumană*, subliniază N. Katherine Hayles, nu există diferenţe sau demarcaţii absolute "between bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals."[109]

Disoluţia graniţelor dintre cele două teritorii distincte ca statut ontologic, *umanul* şi *tehnologicul*, nu presupune în mod automat şi dispariţia tensiunii pe care, datorită naturii lor, acestea ar putea s-o presupună. Este ceea ce sugerează şi studiul lui Timo Siivonen, analizând relaţia dintre om şi maşină în trilogia cyberspace a lui William Gibson. Dacă, după cum constată Timo Siivonen, contradicţia dintre om şi tehnologie a fost conceptualizată mai întâi de modernitate şi a fost

[107] N. Katherine Hayles, op.cit., p. 2.

[108] Acest aspect îl scoate în evidenţă întreaga serie a literaturii cu roboţi, promovată în special de Isaac Asimov, cunoscut ca iniţiator al *Legilor Roboticii.*

[109] N. Katherine Hayles, op.cit., p. 3

elaborată sub forma *paradoxului* sau a *antitezei*, se remarcă în discursul critic postmodern dispariţia conflictului în sine şi utilizarea unui raport *oximoronic*[110], articulând o tensiune care de-construieşte şi re-construieşte aceste două componente, omul şi maşina, într-o nouă formă de comunicare, *postumanul*.

Problema *condiţiei postumane* sugerează, prin urmare, această pespectivă duală; pe de o parte, o disoluţie a limitărilor de natură ontologică care privilegiază informaţia în faţa materiei, înţelege conştiinţa ca pe un epifenomen, se raportează la trup ca la ceva ce poate fi manevrat în maniera în care pot fi manevrate maşinile[111] şi consideră că fiinţa umană poate fi "articulată" cu o maşină inteligentă, iar, pe de altă parte, o tensiune care problematizează un conflict tradiţional, asimilabil celui între *Natură* şi *Cultură*[112], care conceptualizează o nouă viziune a umanului. Ţinând cont de această perspectivă duală, în locul prefixului *post*, din termenul *posthuman*, care presupune în mod obligatoriu o evoluţie spre o nouă ordine a *umanului*, nu neapărat superioară, dar situată pe un prag evolutiv, cel mai bine s-ar potrivi, probabil, prefixul *extra*, care descrie nu o nouă ordine, în plan evolutiv, a *umanului*, ci o *altă* ordine, sau condiţie, care trece în altceva, cea *extra-umană*.

În universul reprezentat de William Gibson, dincolo de punerea în evidenţă a lejerităţii cu care graniţele dintre om şi maşină pot fi depăşite, se observă, datorită unui grad ridicat de conştientizare pe care-l adoptă personajele în raport cu tehnologia, o problematizare permanentă a acestor graniţe, a căror dispariţie presupune întotdeauna consecinţe neprevăzute.

110 Timo Siivonen, *Cyborgs and Genetic Oxymorons: The Body and Technology in William Gibson's Cyberspace Trilogy*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 23, Part 2, July 1996, p. 241.

111 "What is the posthuman? […] First, the posthuman view privileges informational pattern over material instatiation, so that embodiment in a biological substrate is seen as an accident of history rather than an inevitability of life. Second, the posthuman view considers consciousness, […], as an epiphenomenon, as an evolutionary upstart trying to claim that it is the whole show when in actuality it is only a minor sideshow. Third, the posthuman view thinks of the body as the original prosthesis we all learn to manipulate, […]. Fourth, and most important, by these and other means, the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines." În N. Katherine Hayles, op.cit., pp. 2-3.

112 Timo Siivonen, art.cit., p. 240.

Această conştiinţă stârnită de impactul tehnologic antrenează două reacţii esenţiale din partea personajelor implicate în procesul de renunţare la condiţia umană în favoarea celei *extra-umane (postumane*). Prima constă într-o renunţare voluntară la limitările determinante ale condiţiei umane şi într-o tentativă de a supralicita, cu ajutorul tehnologiei, puterile omeneşti, atât psihice cât şi fizice, reduse, personajul gibsonian acceptând, pentru a nu fi lăsat în afara jocului, impulsul înainte pe care i-l dă tehnologia. Cea de-a doua, situată la celălalt antipod, o reprezintă renunţarea la lumea dominată de tehnologie, fapt care presupune asumarea unui destin singuratic, centrifugal faţă de ceilalţi. Aceste două tipuri de reacţii, ar putea fi denumite, în primul caz, *acceptarea* şi *asumarea* noii condiţii în regim tehnologic, cea *extra-umană* (*postumană*) şi, în al doilea caz, *renunţarea* la noua condiţie şi *asumarea* existenţei în marginea lumii.

Acceptarea şi *asumarea* tehnologiei ca parte componentă a vieţii, atât la nivelul interacţiunilor de natură mentală, psihică, prin conectarea la matrice, cât şi la nivel fizic, al corpului organic, prin implanturile de organe cibernetice, este ilustrată de universul imaginar gibsonian de imaginea *cowboy*-ului, cuplat la cyberspace, şi de cea a *cyborg*-ului, "perfecţionat" de tehnologia medicală. Aceste două tipuri de personaje, *cowboy*-ul şi *cyborg*-ul care, în planul existenţei, sunt diferenţiate doar de nivelul de intervenţie al tehnologiei în structura lor organică, reprezintă latura implicată a celor ce au acceptat şi şi-au asumat noua condiţie. Este cazul lui Case (*Neuromantul*), Bobby (*Contele Zero*, *Mona Lisa Overdrive*), Colin Laney (*Idoru*, *All Tomorrow's Parties*), cei mai celebri dintre cowboy, dar şi Armitage/Corto (*Neuromantul*), Rez (*Idoru*), Angie Mitchell (*Mona Lisa Overdrive*), Mona, (*Mona Lisa Overdrive*) sau Molly-Sally (*Neuromantul*, *Mona Lisa Overdrive*), a căror existenţă a fost la rândul lor marcată de tehnologie. Latură pasivă, deviată din impactul tehnologiei mediatice, este reprezentată de personaje care şi-au abandonat definitiv existenţa lor reală şi trăiesc doar în interfaţa tehnologică a lumii. Un astfel de caracter este Marsha Newmark (*Contele Zero*), mama lui Bobby, a cărei viaţă personală s-a estompat până la disoluţie şi, vizionând cu ajutorul tehnologiei *simstim*, serialele de televiziune preferate şi-a reclădit acolo, din trăiri şi imagini, o altă viaţă. Un caz aparte îl reprezintă Herr Virek (*Contele Zero*), a cărui avere uriaşă îi dă puterea să controleze tehnologia, utilizând-o în favoarea sa (apariţiile holografice care îi permit să se deplaseze virtual în orice loc din lume), dar a cărui sănătate precară îl face într-un grad ridicat dependent de tehnologie,

aservindu-i-se (trăieşte într-o cuvă din Stockholm şi orice greşeală de întreţinere i-ar putea fi fatală).

Renunţarea la noua condiţie, cea situată în altă parte decât cea umană, cea *extra-umană*, cu asumarea riscului de a duce un destin singular, centrifugal, este reprezentată de Marly Hruşciova (*Contele Zero*), angajată pe drumul dificil de căutare a sensului existenţei, dincolo de tehnologie, şi de Făuritorul de casete (*Contele Zero*), Ludgate sau Perucă, cum i se mai spune, cândva, în tinereţe, mai nebun decât orice cowboy al consolei şi care s-a retras, în cele din urmă, din lume, undeva pe orbită. Este tipul artistului care nu-şi asumă decât o singură condiţie, cea personală.

Tema condiţiei umane, prin excelenţă "o temă a literaturii secolului XX"[113], relevă, în opinia criticului Liviu Petrescu, "conflictul dintre setea de absolut a fiinţei umane, pe de o parte, şi existenţa anumitor principii limitative, pe de altă parte."[114] Definind *principiile limitative* ca fiind atât de natură metafizică cât şi ontologică, decurgând în acelaşi timp şi din stabilirea unor relaţii cu Celălalt, Liviu Petrescu circumscrie tema condiţiei umane unui model al circularităţii, corespunzând unei mişcări ascensionale, "în care umanul se converteşte în demiurgic căreia îi urmează o mişcare în sens contrar de re-convertire a omului zeu în omenescul pur"[115], în timp ce încercarea de depăşire a condiţiei umane reclamă cu necesitate şi o "tentativă de reconciliere"[116]. Dacă în literatura secolului al XX-lea, analizată de studiul lui Liviu Petrescu, ecuaţia condiţiei umane funcţionează pe acest model bine definit al circularităţii, în ceea ce priveşte universul cyberpunk, circularitatea este o mărime inoperabilă, ecuaţia condiţiei umane convertindu-se practic într-o inecuaţie cu o nouă necunoscută, *tehnologia*, care, prin rolul esenţial pe care-l joacă în conceperea acestui univers, are darul de a-i modifica în permanenţă sensul.

Vom reprezenta astfel pe o axă orizontală un punct zero al condiţiei umane care corespunde naturilor umane obişnuite, destul de puţine de altfel în universul cyberpunk, ale căror aspiraţii spre depăşirea condiţiei lor se revelează doar în cazul unor împrejurări exterioare, care îi scot din orbita existenţei lor. Este cazul lui Chevette Washington şi al lui Berry Rydell,

[113] Liviu Petrescu, *Romanul condiţiei umane*, Bucureşti: Ed. Minerva, 1979, p. 11.
[114] *Ibidem.*
[115] *Ibidem,* p. 96.
[116] *Ibidem.*

prezenţi în primul şi ultimul dintre volumele Trilogiei San Francisco (*San Francisco Trilogy*), în *Virtual Light* (1993) şi *All Tomorrow's Parties* (1999). Chevette Washington trăieşte, la fel ca toţi cei fără un acoperiş, pe podul din apropiere de San Francisco, Bay Bridge, câştigându-şi existenţa cu bicicleta, ca mesager. Din întâmplare, la încheierea unei misiuni de mesagerie, nimereşte, în acelaşi imobil, la o petrecere de oameni bogaţi unde, mai mult din amuzament, reuşeşte să fure o pereche de ochelari de soare de la un individ care nu-i dădea pace. Se va dovedi că ochelarii subtilizaţi de Chevette nu sunt ochelari de soare obişnuiţi, ci un nou tip de *realitate virtuală*, ale căror dispozitive minuscule din jurul lentilelor acţionează direct asupra nervilor optici, alimentând creierul cu informaţii şi date despre spaţiul în care se deplasează purtătorul lor. Dintr-un simplu curier, care îşi petrece cea mai mare parte a timpului pe bicicletă, şi restul ce i-a mai rămas, alături de bătrânul ce aminteşte de alte vremuri ale Americii, Skinner, cu care îşi împarte adăpostul improvizat de pe Bay Bridge, Chevette se trezeşte antrenată în mijlocul unui joc de putere declanşat de nevoia de stăpânire a luminii virtuale.

Singurele momente în care Chevette reuşeşte să se desprindă de condiţia ei de mesager au legătură tot cu meseria ei şi reprezintă pentru ea culmea curieratului: sunt momentele în care se pierde pe sine, făcând aproape corp comun cu bicicleta pe care o conduce, transformându-se amândouă într-un *punctuleţ zănatic de energie şi materie*: "Asta era culmea curieratului, ştia, şi cu toate că era o eliberare, era, de fapt, contopire, integrare ceea ce conducea la asta. Bicicleta dintre coapsele ei era ca un fel de *coadă*, străină, superevoluată, pe care o zămislise ea cumva, ca peste veacuri de aşteptare; o maşină din oase, dulce şi complicată, cu pneuri armate cu Lexan, cu articulaţii aproape lipsite de frecare şi suspensii cu gaz. Ea însăşi făcea parte integrantă din oraş, atunci, un punctuleţ zănatic de energie şi materie[…]."[117] Această nevoie de contopire totală a lui Chevette cu obiectul care o reprezintă în lume, cu bicicleta, demonstrează aspiraţiile fetei de a-şi transgresa limitele spre o existenţă detaşată de determinările ontologice, spre o stare de energie şi materie pură. Această detaşare a lui Chevette de propria sa condiţie este însă una care nu prezintă riscuri pentru conştiinţă, fiind lipsită de urmări, şi nu este niciodată una definitivă, ca în cazul navigatorilor în cyberspace, a căror

[117] William Gibson, *Lumină virtuală*, trad. de Mircea Ştefancu, Bucureşti: Ed. Nemira, 1995, p. 112.

contopire cu consola își pune amprenta în mod esențial pe propria lor existență. Chevette nu părăsește punctul zero al condiției umane, deplasările sale în afara condiției sale sunt centripetale, având mereu tendința de a se întoarce la ceea ce o reprezintă, bicicleta și Podul. Ochelarii de soare cu lumina virtuală nu reprezintă mare lucru pentru Chevette, dar, o dată ce i-a însușit, nu mai poate da înapoi din situația conflictuală creată de dispariția lor.

Berry Rydell, un fost polițist din Los Angeles, pierzându-și slujba după ce a ucis un individ care își amenința familia, participă la show-urile de televiziune "Cops in Trouble", ajunge, în cele din urmă, să-și câștige existența ca șofer la *Securint*. Și pentru Rydell desprinderea de existența sa se datorează tot unor conjuncturi exterioare. Dat afară de la *Securint* este ajutat de șeful său ca să-și găsească o nouă slujbă, în San Francisco, ca ajutorul unui polițist ce investiga dispariția unor ochelari cu lumină virtuală și moartea unui curier, prieten cu Chevette. În felul acesta Chevette ajunge să se întâlnească cu Rydell și vor fugi împreună spre Los Angeles, pentru a scăpa de urmăritori. Dacă Chevette nu știa nimic despre realitatea virtuală, Rydell este familiarizat cu aceasta, având de aproape zece ani un atașament nostalgic față de un soft erotic, instalat într-o pereche veche de ochelari. Deși ar fi putut să-și schimbe softul învechit, Rydell nu o face, deoarece se familiarizase atât de mult cu realitatea virtuală proiectată de acesta, încât orice accesare a acesteia avea pentru el semnificația unei întoarceri într-un loc unde era întotdeauna așteptat: "Ea îl așteaptă, întotdeauna, în casa albă din capătul drumului ce urcă prin canion. Lumânările. Vinul. Rochia din mărgele negre peste perfecțiunea cuminte a pielii sale, albeața aceea, mărgelele negre perfect mulate și reci ca pântecele unui șarpe, în sus, peste coapsa ei încordată. Departe, sub cearceafuri de bumbac, mâinile lui umblă."[118] Această dependență de realitatea virtuală, vizionată cu ajutorul ochelarilor din rame negre de plastic, nu depășește pentru Rydell gradul unei dependențe obișnute pe care plăcerea utilizării îndelungate a unui lucru o creează. Acest lucru este dovedit și de faptul că Rydell nu acceptă să se despartă de vechile rame de plastic care și-au pierdut luciul și nici de imaginea aceleiași femei, întruchipată în realitatea construită de softul stocat în lentile, fără să-l intereseze să apeleze la tehnologii mai sofisticate de realități virtuale. În finalul volumului, Chevette și Rydell se vor întâlni ca protagoniști într-un nou episod din serialul de televiziune "Cops in Trouble", acceptând fiecare rolul spre care i-a purtat destinul lor obișnuit.

[118] William Gibson, *Lumina virtuală*, op.cit., p. 10.

Rydell și Chevette vor avea de îndeplinit și în cel de-al treilea volum al trilogiei San Francisco, în *All Tomorrow's Parties*, același rol, de mesageri ai unei lumi care trece pe lângă ei, fără să le determine în mod substanțial existența. Dacă, în *Lumină Virtuală*, Chevette este cea care duce cu ea ochelarii *VR*, ca semn al unei lumi deja acaparate de tehnologia virtuală, căreia fata i se sustrage, însă, în *All Tomorrow's Parties*, Rydell ajunge, ca paznic de securitate la o multi-națională, să ducă un pachet ce conține *holoproiectorul idoru*[119], semnul unei tehnologii mai avansate, pe care trebuia să-l livreze într-un moment precis pe același pod, Bay Bridge. Aproape toate personajele trilogiei *Podului* sunt direcționate vectorial înspre acest punct nodal, urmărit de Colin Laney, punct în care se detașează, pentru cei care știu să interpreteze pachetele și sursele de informații ce tranzitează rețeaua, toate direcțiile viitorului. Rydell și Chevette se vor întâlni din nou, în vecinătatea unei lumi afectate în esența ei de realitatea virtuală, dar care nu a reușit în ceea ce-i privește să se substituie culturii din care aceștia provin, sub-cultura străzii pentru Rydell și cea improvizată, a Podului, pentru Chevette. "Marele schimb" (*the big change*) care are loc, însă, în final, sugerează zorii unei lumi în schimbare totală. *Idoru* "perfect" uman care pășește afară din unitățile *Nanofax*, o tehnologie ce poate crea duplicate pentru orice obiect de la orice distanță, este vestitorul acestei schimbări căreia nu i se va mai sustrage nimeni.

Un alt personaj care gravitează pe orbita unei lumi puternic afectate de tehnologia virtuală, dar care reușește în esența sa să se păstreze în punctul zero al condiției sale, aflându-se în căutarea unui sens al existenței umane în raport cu tehnologia, este Marly Hrușciova (*Contele Zero*). Angajată de Virek pentru a-l găsi pe autorul unor casete considerate adevărate opere de artă, Marly pornește pe un drum al propriei căutări de sine care o ajută să străbată în sens simbolic treptele desăvârșirii eului. Nu întâmplător locul în care îl descoperă pe artist este situat undeva pe orbită și, pentru a ajunge acolo, Marly face o călătorie cu un transportor orbital. O dată ajunsă acolo, imponderabilitatea zonei o obligă să se detașeze de materialitatea corpului său, doar vocea este cea care o mai reprezintă. Capitolul 31 din *Contele Zero* se intitulează *Glasuri* și sugerează imaterialitatea actului artistic, Marly având privilegiul unic de a fi prezentă

[119] *Idoru* este transcrierea pronunțării japoneze a cuvântului englez *idol*, care înseamnă idol, și care apare în cel de-al doilea volum al *Trilogiei Podului*, *Idoru* (1996).

chiar în miezul creaţiei, manifestându-se într-un dialog de glasuri care îi revelează secretul făuritorului de casete. Deşi nu este sigură de existenţa glasurilor, Marly reuşeşte să înţeleagă rostul locului părăsit, o fostă proprietate a clanului Tessier-Ashpool: "[…] n-a fost niciodată sigură dacă glasurile fuseseră reale, totuşi în cele din urmă a ajuns să simtă că ele erau parte integrantă a acelor situaţii în care realul nu este decât un simplu concept."[120] Cunoaşterea revelată la care are acces îi dezvăluie întreaga semnificaţie a locului, făcând-o să întrezărească ceea ce se situează dincolo de limitările omeneşti, o parte din visul întemeietoarei clanului, Marie-France: "Înţeleg, spuse ea mai târziu, ştiind că vorbea doar pentru liniştea ce i-o aducea auzul propriei voci. […] Tu eşti colajul altcuiva. Creatorul tău este adevăratul artist. Cine a fost – fiica nebună ? Nu contează. Cineva a adus maşina aici, a sudat-o de dom şi a cablat-o la urmele amintirilor. A deşertat, cumva tristele şi uzatele mărturii ale omenescului unei familii şi a lăsat ca totul să fie pus în mişcare, sortat de un poet. Să fie sigilat în casete. Nu cunosc o operă mai extraordinară decît asta. Nu cunosc nici un act mai complex…"[121] Această cunoaştere n-o determină însă pe Marly să iasă din afara condiţiei sale; întîlnirea sa cu absolutul, dimpotrivă, îi accentuează condiţia pe care şi-o asumă cu seninătate: "Marly petrecu o oră în derivă prin furtuna lentă, privind dansul făuritorului de casete. […] Nu ştia ce s-ar fi întâmplat dacă ecluza ar fi fost străpunsă. Probabil aveau să moară. Ea, Jones şi Wigan Ludgate. Poate că tot conţinutul domului urma să se reverse în spaţiu, înflorind ca un nor de dantelă şi argint mătuit, pietricele şi crîmpeie de sfoară, file brune din cărţi vechi, pentru a se roti de-a pururi pe orbite în jurul miezurilor. Cumva, ăsta părea cel mai potrivit final; artistul care pornise făuritorul de casete ar fi fost încîntat…"[122]

Reuşind să plece din dom, Marly Hurşciova se va întoarce la vechile ei îndatoriri, de organizatoare a două galerii de artă, secretul prezenţei sale pe orbită fiind foarte bine conservat. Chiar şi în faţa mass-mediei, directorul de producţie al tehnologiei *simstim* nu are prea multe informaţii despre ea: "Tipa conduce una dintre primele lor două galerii artistice. Nu există prea multe detalii secundare, deşi avem o aluzie interesantă referitoare la un

[120] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 292.
[121] *Ibidem,* p. 294.
[122] *Ibidem,* p. 303.

scandal în primii ei ani de carieră."[123] Deşi trăieşte în orizontul unei lumi dominate de tehnologia virtualului, o lume cu care intră adeseori în contact şi pe care o suspectează de *irealitate*, Marly Hruşciova este poate singurul personaj complex din universul gibsonian care se identifică cu destinul său uman, fără să parcurgă traseul prin care tehnologia se insinuează, în ficţiunea cyberpunk, între om şi lume.

Faţă de punctul zero al condiţiei umane, punct pe care personajele situate în acest orizont ontologic nu sunt capabile să-l depăşească, vom identifica, pe de-o parte, un punct plus al condiţiei umane, plus datorat unui coeficient de trăsături fizico-psihice superioare pe care individul, apelând la tehnologie, le poate dobândi sărind peste limitările ontologice, şi, pe de altă parte, un punct minus al condiţiei umane, semnul minus indicând un deficit de umanitate pe care-l au fiinţele instabile ontologic, create artificial, cu ajutorul tehnologiei. Depăşirea condiţiei umane înspre punctul plus, un punct în care limitările de natură ontologică sunt ignorate, se face, de obicei, în universul cyberpunk, cu ajutorul tehnologiei care are rolul de a "perfecta" capacităţile fizice şi psihice cu arie redusă de acţiune ale omului, prelungindu-le dincolo de graniţele, date, ale simţurilor.

Obiectivul pe care aproape toată tehnologia, prezentă în ficţiunea lui William Gibson, mizează este calea de acces dincolo de limitările la care este sortită, prin constituţia fizică şi psihică, natura umană. Lui Angie Mitchell, care nu era suficient de deşteaptă pentru tatăl ei, i se implantează încă din adolescenţă un biocip care-i determină exponenţial creşterea capacităţilor psihice, permiţându-i accesul nelimitat în reţea şi comunicarea cu zeităţile *loa* ale cyberspace-ului. Pentru Bobby Newmark (*Mona Lisa Overdrive*) biocipul *aleph* este calea de acces înspre depăşirea condiţiei sale, o cale pe care o acceptă chiar cu preţul dispariţiei sale fizice din lumea reală. Acelaşi preţ îl plăteşte şi logodnica sa, Angie, cu care va dispărea împreună în lumea virtuală, părăsindu-şi amândoi, definitiv, identităţile fizice, într-o nuntă a glorificării nemuririi în realitatea virtuală. Imaginea nunţii, o cale specific umană de însoţire cu celălalt, este ultima proiecţie a unei umanităţi profund marcate de impactul cu tehnologia, sugerându-se în plan simbolic însoţirea, omniprezentă în ficţiunea cyberpunk, a omului cu tehnologia. Această însoţire dă naştere *extra-umanului* sau a *condiţiei extra-umane*. Caracteristica aceleiaşi însoţiri o regăsim şi în relaţia lui Rez cu idolul realităţii virtuale, Rei Toei (*Idoru*), o relaţie în care condiţia

[123] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 313.

tehnologică, de star virtual al idolului Rei Toei, se converteşte direct în *extra-uman*, iar condiţia umană a popularului rocker Rez se converteşte la rândul său în condiţie *extra-umană*, făcând posibilă întâlnirea dintre cei doi. După rezolvarea conflictului, în care sunt amestecate atât grupări ruseşti aflate în urmărirea unui ansamblu tehnic, *nanotech*-ul[124], pe care-l revendicau ca aparţinându-le, cât şi membrii fan clubului trupei rock Lo/Rez, Rei Toei şi Rez reuşesc să obţină pentru ei o mică insulă în Golful Tokyo, *Walled City*, de fapt o construcţie virtuală care nu poate fi accesată din exterior, deoarece coordonatele sale sunt imposibil de detectat.

Şi Colin Laney (*Idoru*, *All Tomorrow's Parties*) traversează în parcursul său existenţial o curbă ascendentă înspre condiţia *extra-umană*. Crescut într-un orfelinat, i s-a administrat regulat un produs experimental, substanţa SB-5, prin care a dobândit abilităţi speciale în crearea unor structuri şi puncte nodale de informaţii care îi permit prezicerea anumitor aspecte ale viitorului. Este capabil să vadă, prin accesarea combinată a bazei de date a fan clubului lui Rez şi a bazei de date care gestiona activitatea idolului media Rei Toei, punctele nodale care se grupaseră în vederea căsătoriei lor, precum şi locul, Hotelul Di, care va juca un rol esenţial în tranzacţia cu nanotech-ul, premergătoare uniunii. Colin aseamănă această capacitate a sa de a vedea coerenţă într-un câmp de informaţii disparate cu putinţa unei priviri care vede în norii schimbători formându-se chipuri, a căror imagine numai el o poate descrie. În ultimul volum al trilogiei, în *All Tomorrow's Parties*, îl regăsim pe Colin Laney, bolnav, din cauza excesului substanţei SB-5, locuind într-o staţie de metrou din Tokyo, dar încă sensibil la punctele nodale care încep să se regrupeze în sistemul informaţional. Colin crede că o schimbare majoră avea să se producă în lume şi această schimbare are legătură cu Cody Harwood, o celebritate extrem de bogată a sistemelor media şi idoru Rei Toei. Locul spre care se vor îndrepta vectorial toate personajele este faimosul pod din San Francisco, un punct nodal în care Colin aşază fragmentele ca într-un joc puzzle, ducând la rezolvarea conflictului şi la "marea schimbare" prezisă, un idol perfect uman care să păşească afară din unităţile *nanofax*, tehnologia facsimilării la distanţă a oricărui obiect. Împlinindu-se viitorul pe care l-a întrezărit în universul uriaş de informaţii, Colin îşi găseşte în cele din urmă pacea minţii, o pace însă mereu ameninţată de ceea ce nu se termină niciodată. Ceea ce-l scoate

[124] *Nanotehnologia* este ştiinţa micro-mecanismelor, vizibile doar la microscop, utilizate în medicină, artă şi în alte tehnologii de vârf.

aşadar pe Colin din orbita sa umană, atrăgându-l pe cea *extra-umană*, este acea substanţă consumată în copilărie şi care îi produce, o dată intrat în reţea, capacităţile extra-senzoriale, cu ajutorul cărora are viziuni asupra viitorului, în a cărui determinare acceptă să se implice.

Şi lui Case (*Neuromantul*) i se oferă perspectiva unei condiţii *extra-umane*, Neuromantul, favorizându-i trecerea în lumea de dincolo în care o va întâlni pe Linda, îi arată şi avantajele unei existenţe în afara determinărilor pe care planul fizic real le presupune. Case refuză însă această perspectivă (prin refuzul său Neuromantul însuşi declarându-l învingător în bătălia lui cu inteligenţele artificiale) şi se va întoarce, după finalizarea conflictului, în lumea reală, la condiţia sa umană, renunţând definitiv la meseria de cowboy.

Dacă *plusul de condiţie umană*, favorizând trecerea spre cea *extra-umană*, superioară în plan ontologic, se petrece prin supralicitarea cu ajutorul tehnologiei a unor specificităţi ale fizicului sau psihicului uman, fără ca aceasta să ducă la eliminarea lor, minusul de condiţie umană presupune adeseori *înlocuirea* efectivă a unor componente ale fizicului sau psihicului uman cu altele, create artificial, considerate mult mai performante. *Minus-condiţia umană* în universul gibsonian poate fi definită printr-un deficit în plan existenţial al fiinţelor modificate de ştiinţa medicală sau create în mod artificial, fiinţe perfecte din punct de vedere tehnologic cărora le lipseşte însă acea facultate, specific umană, de a avea sentimente şi trăiri. Aspiraţia către o condiţie umană, prin încercarea de a dobândi sentimente, este de altfel o temă frecvent întâlnită şi în literatura science fiction. În universul gibsonian această aspiraţie nu este, însă, esenţială, regăsirea în limitele condiţiei umane, într-o lume dominată de tehnologie nu reprezintă nicidecum un ideal. Idolul Rei Toei (*Idoru*) nu râvneşte, prin relaţia sa cu Rez, atât la condiţia umană, cât la dobândirea independenţei de mişcare faţă de designerii săi, la libertatea de a-şi gestiona singură existenţa.

În planul deficitului de umanitate, corespunzând semnului minus de condiţie umană, se înscrie *cyborg*-ul şi *inteligenţele artificiale* (*IA*). Termenul de *cyborg*, o prescurtare a sintagmei *organism cibernetic*, apare pentru prima oară în literatura cibernetică într-un articol semnat de Manfred E. Clynes şi Nathan S. Kline, publicat în 1960, articol care îşi punea problema viitorului spaţial al omenirii[125].

[125] Articol republicat în *The Cyborg Handbook*, Edited by Chris Hables Gray, Heidi J. Figueroa-Sarriera and Steven Mentor, New York: Routledge, 1995, pp. 30-31.

În science fiction ideea cyborg-ului a fost popularizată de David Rorvik, în *As Man Becomes Machine* (1971), şi trimite la o nouă etapă a evoluţiei[126], care presupune interacţiunea organismelor vii cu mecanismele tehnologice.

Cibernetica s-a dezvoltat ca o ştiinţă interdisciplinară care avea în vedere studiul fiziologiei umane, al neurologiei, precum şi al efectelor pe care înlocuirea acestora cu componente mecanice sau electronice le-ar avea asupra sistemelor vii. Asemeni organismelor vii, care funcţionează prin sisteme interdependente, *cyborg*-ul[127] este rezultatul compunerii unor sisteme de naturi diferite, umană, mecanică şi electronică, dar care acţionează, în lumea pentru care a fost conceput, ca o fiinţă vie, capabilă de discernământ.

Dacă la Clynes şi Kline utilizarea *cyborg*-ului avea o destinaţie precisă, acesta, prin modificările performante de natură genetică, mecanică şi electronică, putând duce, în viitor, cu succes la înlocuirea activităţii umane în spaţiul cosmic, ostil omului, în studiile de mai târziu, mai ales în discursul ce vizează noţiuni culturale din perspectiva tehnologiei şi practicii informaţiei, imaginea *cyborg*-ului este receptată ca fiind reprezentativă pentru societatea informaţională. Cea mai evidentă manifestare în acest sens – evidentă prin abordarea, din perspectiva practicii sociale, a unor dihotomii culturale – o constituie încercarea Donnei Haraway de a vedea în *cyborg* nu numai o creatură science fiction, ci şi una a realităţii sociale[128]. Pentru Donna Haraway şi pentru ţelurile studiilor de factură feministă, care şi-au găsit în "manifestul" acesteia

[126] Cf. *The Encyclopedia of Science Fiction*, op.cit., p. 290.
[127] Termenul de *cyborg* nu trebuie confundat sau folosit în context sinonimic cu alte două termene care desemnează mecanisme elaborate după asemănarea organismelor vii, construcţii artificiale ale imaginarului science fiction modern: *robotul* şi *androidul*. Natura *robotului* este una preponderent mecanică şi răspunde unor comenzi exterioare, neavând întotdeauna înfăţişare umană, (R.U.R. de Karel Capek, care a şi impus termenul şi literatura cu roboţi a lui Isaac Asimov) în timp ce *androidul*, de formă umană, (cel mai popular în filmografia science fiction fiind Data din *Star Trek: The Next Generation*), este un mecanism complet, dotat cu un sistem propriu de comandă şi control, dependent însă de o energie de alimentare, de programele în structura cărora a fost conceput precum şi de capacitatea sa de memorie.
[128] Donna Haraway, op.cit., p. 149.

suficiente puncte de plecare în relansarea discursului asupra genurilor[129], *cyborg*-ul, ca metaforă a dizolvării unor graniţe dihotomice: organism viu/maşină, feminin/masculin, om/animal etc., este plasat în centrul unei noi subiectivităţi, specifică pentru ceea ce s-a numit *the Post-Gender World*. Această nouă subiectivitate a fost definită ca *post-umană* şi e raportată în majoritatea studiilor critice şi teoretice din domeniul ştiinţelor sociale şi al analizei culturale la figura emblematică, pentru societatea informaţională, a *cyborg*-ului.

Una dintre consecinţele revoluţiei bio-tehnologice, după cum subliniază şi Francis Fukuyama, este angajată pe o traiectorie care duce într-un ritm alert spre "viitorul postuman"[130]. Natura acestui viitor nu pare însă, în concepţia lui Fukuyama, a fi una benignă. Dimpotrivă, pornind de la analiza celor două faimoase distopii ale secolului al XX-lea, *The Brave New World*, de Huxley şi *1984* de Orwell, Fukuyama argumentează că, în cazul în care bio-tehnologia va fi suficient de puternică ca să "altereze" natura umană, atunci se vor face resimţite, în plan politic, efectele negative asupra democraţiei: "Human nature shapes and constrains the possible kinds of political regimes, so a technology powerful enough to reshape what we are will have possibly malign consequences for liberal democracy and the nature of politics itself."[131] Intenţia declarată a studiului său este aceea de a demonstra că Huxley avea dreptate în viziunea unei umanităţi "alterate" de bio-tehnologie: "[…] that the most significant threat posed by contemporary biotechnology is the possibility that it will alter human nature and thereby move us into a 'posthuman' stage of history".[132] Filozoful care a declarat sfârşitul istoriei şi al omului, Francis Fukuyama, întrevede şi un nou stadiu al dezvoltării societăţii

[129] Există o adevărată direcţie în science fiction, cea feminină, pe care a teoretizat-o Robin Roberts, *A New Species. Gender and Science in Science Fiction*, op.cit., Karen Cadora, *Feminist Cyberpunk*, op.cit., sau Lauraine Leblanc, *Razor girls: genre and gender in cyberpunk fiction*, în *Women and Language*, Spring, 1997, Vol. 20, No.1, pp.71-76, precum şi alte studii, care, pe fondul încercării de re-conceptualizare a sexualităţii din perspectiva postmodernă a interogării limitelor, au re-evaluat, în science fiction conceptul de trup, raportându-l la cel de cyborg.
[130] Francis Fukuyama, *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, New York: Farrar Straus and Giroux, 2002.
[131] *Ibidem,* p. 7.
[132] *Ibidem.*

umane, o nouă vârstă, cea a *postumanului*, determinată de dezvoltarea bio-tehnologiei şi a ingineriei medicale.

De la întrezărirea posibilităţii acestei noi etape în istoria umanităţii, Francis Fukuyama, păstrându-se în graniţele posibilului, alţi teoreticieni ai fenomenelor sociale şi culturale contemporane s-au şi grăbit să facă loc în societatea umană unui nou reprezentant, cyborg-ul, acordându-i şansa unor drepturi cetăţeneşti depline[133]. O nouă ştiinţă care începe să se contureze, consideră Chris Hables Gray, va avea o influenţă puternică asupra societăţii umane, în cel de-al treilea mileniu, *cyborgology*, o ştiinţă susţinută de revoluţia "lucrurilor mici dar puternice" (*nanotehnologia*)[134] şi care va genera în domeniul socialului o nouă subiectivitate, cea postumană. Tot Chris Hables Gray, asistat de Heidi J.Fugueroa-Sarriera şi Steven Mentor, era şi iniţiatorul unui "cyborg handbook", un compendiu, al cărui cuvânt înainte purta semnătura Donnei J. Haraway[135], şi în care au fost adunate toate contribuţiile, până la acea dată, (1995), din domeniile care sunt învecinate sau interferează cu noile tehnologii cibernetice, precum ştiinţa şi ingineria spaţiului şi a războiului, ştiinţele medicale, dar şi imaginarul ficţional sau ştiinţele sociale, ca antropologia şi politica. Dincolo de caracterul aparent doctrinar al compendiului şi de strădania numeroşilor analişti care au contribuit la întocmirea acestuia, de a elabora un discurs critic elocvent care să marcheze progresul tehnologic în domeniile ciberneticii şi, implicit, efectele acestuia asupra subiectivităţii umane, impunând un nou statut, *postumanul*, acest compendiu are meritul de a grupa cele mai importante contribuţii în domeniu până la acea dată, oferind şi un apendice care să conţină toate manifestările inspirate de imaginea cyborg-ului, filme, video, jocuri de calculator, ficţiune şi studii critice.

Se constată, aşadar, începând cu 1960, moment în care termenul *cyborg*, ca prescurtare din *cybernetic organism*, a fost consacrat de literatura cibernetică, o evoluţie a acestuia înspre domenii diferite din sfera culturalului, socialului şi al practicii ştiinţifice, adăugându-se, în felul acesta, noi valenţe conceptului iniţial. Evoluţia termenului *cyborg* se înscrie pe două nivele, are loc, pe de-o parte, o deplasare a unei realităţi

[133] Chris Hables Gray, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*, New York: Routledge, 2001 (first edition).
[134] *Ibidem,* p. 181.
[135] Donna J. Haraway, *Cyborg and Symbionts: Living Together in the New World Order*, cuvânt înainte în *The Cyborg Handbook*, Edited by Chris Hables Gray, op.cit., p. xi.

imaginate, din domeniul cibernetic, în cel al imaginarului ficţional, ca şi caracter science fiction (ficţiunea cyberpunk), precum şi în sfera socială ca metaforă a unor dezbateri cu miză politică (Donna Haraway), fără ca să-şi piardă prin această deplasare caracterul convenţional; şi, pe de altă parte, are loc un transfer de esenţă, din planul imaginarului în cel al realităţii sociale, politice şi chiar medicale (Chris Hables Gray, Craig M. Klugman), consacrat de tot mai numeroasele studii de specialitate. Mai mult decât o metaforă, consideră şi Craig M. Klugman, termenul de cyborg este şi o "realitate medicală": "More than a metaphor, this cyborg is a medical reality as well as a character of fiction."[136]

Studiul lui Craig M. Klugman este reprezentativ în măsura în care defineşte, pornind de la viziunea carteziană a separaţiei dintre minte şi trup, patru categorii specifice de *cyborg*, analizându-le prin prisma relaţionării literaturii science fiction cu o realitate medicală tot mai influentă. Astfel, raportând o viziune non carteziană, pe de-o parte, şi una carteziană, pe de altă parte, la două forme de manifestări ale trupului, *Replacement body* (înlocuire) şi *Enhancement body* (amplificare), Craig M. Klugman distinge patru tipuri de *cyborg*: în tipologia de *Replacement Body* încadrându-se *Transplantable body* (non-cartezian) şi *Disembodied Mind* (cartezian) iar în tipologia *Enhancement Body*, se disting caracterele *Super Body* (non-cartezian) şi *Linked Body* (cartezian)[137].

În prima tipologie (*Replacement Body*) - cea care se serveşte de înlocuirea şi apoi de refacerea unor părţi ale anatomiei umane sau a unor funcţii biologice - are loc, în primul caz (*Transplantable Body*), o înlocuire a unor părţi ale corpului uman distruse cu altele, produse artificial (implanturile din medicină fiind deja o realitate) şi, în al doilea caz, (*Disembodied Mind*), se ajunge la conservarea unui creier dintr-un trup distrus şi implantarea acestuia într-un trup artificial. Cea de-a doua tipologie (*Enhancement Body*) presupune atribuirea unor abilităţi şi capacităţi fizice dincolo de funcţiunile fizice normale ale corpului uman. Din această tipologie fac parte, pe dimensiunea non-carteziană, caracterele *Super-Body*, capabile, datorită ingineriei chirurgicale, de performanţe care depăşesc caracteristicile fizice şi psihice umane, şi pe dimensiunea carteziană, aşa numitele caractere *Linked Body*, ceea ce presupune ca mintea să fie conectată într-o reţea, trupul nemaifiind necesar.

[136] Craig M. Klugman, *From Cyborg Fiction to Medical Reality*, în *Literature and Medicine*, Vol. 20, No. 1, Spring 2001, p. 42.
[137] Idem, art.cit., p. 45.

Tot acest bestiar al tipologiei *cyborg*-ului, analizat de Craig M.Klugman, îl regăsim şi în universul ficţional al lui William Gibson. Aproape nu există personaj în ficţiunea lui William Gibson care să nu fi fost afectat într-un fel sau altul, fie în plan fizic, fie în cel psihic, de tehnologiile de vârf ale medicinei sau ale bio-chimiei. Corporaţia medicală *Hosaka* ocupă în ficţiunea lui William Gibson un loc important în ceea ce priveşte intervenţiile medicale, atât cele uzuale, ca transplantul de organe, cât şi cele mai puţin obişnuite, cum ar fi implanturile de biocircuite. În paralel, şi în concurenţă cu medicii *Hosaka*, localizaţi în Chiba (o suburbie din Tokyo) lucrează şi alte clinici clandestine, cum este cea a Olandezului, la serviciile căreia apelează, de pildă, Turner (*Contele Zero*). Aceste clinici asigură clienţilor tratament complet, transplant de organe precum şi refacere psihică în regim *simstim*, adică, de înlocuire a memoriei traumatizate. Pe lângă această piaţă medicală, a transplantului şi a tehno-stimulării funcţiilor sistemului vegetativ, dominată de medicii *Hosaka* sau de alte clinici de vârf, funcţionează şi corporaţia *Maas-Neoteck*, care şi-a extins domeniul de activitate înspre bio-tehnologie, devansând cercetarea tehnologiei medicale cu descoperirea biocircuitelor, descoperire datorată lui Christopher Mitchell.

Un loc important, îl ocupă, în ficţiunea lui Gibson, transplantul de organe, care este mult mai frecvent folosit decât transplantul din material artificial. În măsura în care intervenţia chirurgicală utilizează, în exclusivitate, transplant din material organic, fără să apeleze la componente tehnologice, conceptul de *cyborg* este, practic, inoperant. Şi totuşi, complexitatea tehnologică necesară unei asemenea intervenţii, cheltuielile mari, precum şi lipsa oricărei voinţe din partea pacientului, care se supune acesteia, în vederea angajării sale în slujba unor corporaţii, fac din acesta un instrument docil, incapabil de reacţie, putând fi cu uşurinţă controlat de cei care îl plătesc. Schimbarea sângelui, pancreasul nou şi noile ţesuturi pentru ficat, nu sunt ceva uşor de obţinut, de aceea Case (*Neuromantul*) va trebui să se supună în totalitate celor care i-au plătit aceste intervenţii. Şi, pentru a-i stimula gradul de obedienţă faţă de patroni, lui Case i s-au ataşat de principalele artere cincisprezece globule toxice, care conţin micotoxice ce acţionează asupra sistemului nervos, distrugându-l. Acţiunea toxinelor este raportată duratei de timp în care Case are de îndeplinit misiunea solicitată. Fără a deveni un *cyborg*, în adevăratul înţeles al cuvântului, Case joacă, până la un moment dat, rolul pasiv al unui mecanism condus de la distanţă în finalizarea unei anumite acţiuni. Încercarea de recuperare a sinelui său,

după cum s-a constatat anterior, se petrece în cyberspace, prin simularea virtuală a experienţei morţii.

Un alt personaj, care suferă transplant de material organic şi nu de material confecţionat tehnologic, dar care e condiţionat, la rândul său, de cei care-l plătesc, este Turner (*Contele Zero*). După un atentat în care este implicat, Turner este supus unor intervenţii chirurgicale multiple: "Clonară pentru el un metru pătrat de piele, dezvoltat pe plăci de colagen şi polizaharide din cartilaje de rechin. Ochii şi organele genitale le achiziţionaseră de pe piaţa legală. Ochii erau verzi."[138] În plus, pe lângă aceste intervenţii chirugicale, în vederea refacerii psihice, lui Turner i se amenajează, cu ajutorul tehnologiei *simstim*, o ambianţă a unei copilării petrecute în Noua Anglie, cu un secol înainte, cu scopul terapeutic de a înlocui o memorie veche, traumatizantă, cu alta nouă, mai echilibrată. Tot în scop terapeutic, ajuns în Mexic, Turner trăieşte o idilă estivală, în descrierea căreia William Gibson utilizează, în maniera uşor parodică a strategiilor ficţionale postmoderne, ceva din stilul elegant al romanelor de dragoste victoriene. După idila mexicană, ultima etapă în pregătirea sa psihologică (Allison, fata de care se îndăgostise dovedindu-se a fi un psiholog social plătit de *Hosaka*) Turner este pregătit pentru a-şi relua meseria, cea de mercenar plătit, intrând în slujba corporaţiei Hosaka. Interesantă este, însă, evoluţia acestui personaj, a cărui preocupare, nemărturisită, este aceea de a-şi dobândi adevărata memorie, ascunsă sub cea proiectată în clinica Olandezului. Reconectarea la memoria personală îl ajută pe Turner să se elibereze de dependenţele impuse de tehnologia medicală şi să se regăsească în propriul trup şi în propriile trăiri.

Cealaltă formă de înlocuire corporală (*Replacement Bodies*), definită de Craig M.Klugman, cea care presupune doar prevalarea minţii dintr-un trup complet distrus (*Disembodied Mind*), se întâlneşte în cazul lui Dixie Linie-dreaptă, maestrul în cyberspace al lui Case (*Neuromantul*), precum şi în cazul magnatului Virek (*Contele Zero*). Fiind declarat în moarte cerebrală de trei ori, dispariţia fizică fiindu-i în mod oficial recunoscută, matricea de personalitate a lui Dixie Linie-dreaptă va fi, datorită performanţelor sale din cyberspace, recuperată sub forma unei *construcţii ROM* şi păstrată într-o bază de date a *Reţelei Senzo*. Cu ajutorul lui Dixie Linie-dreaptă, a cărui matrice este recuperată într-o acţiune complexă de spargere a *Reţelei Senzo*, Case reuşeşte să acceseze

[138] William Gibcon, *Contele Zero*, op.cit., pp. 7-8.

în matrice nivele superioare, neîngăduite până atunci meseriei sale, nivele în care comunicarea cu inteligenţele artificiale care coordonează reţeaua, Iarnă Mută şi Neoromantul, devine posibilă. Cazul lui Virek (*Contele Zero*) este mai special: din punctul de vedere al ingineriei medicale, o parte măruntă din trupul său, la nivelul câtorva celule, este întreţinută în stadiul de funcţionare, undeva într-o cuvă din Stokholm, contactul său cu lumea exterioară se produce numai prin intermediul tehnologiei virtuale, fiind coordonat cu ajutorul computerului. În mod ironic, Virek, cel care avea avantajul de a controla o însemnată parte din universul realităţii virtuale, îşi va pierde viaţa din cauza unei erori în sistem, eroare care scăpase de sub controlul tehnicienilor săi.

Imaginea cea mai reprezentativă a *cyborg*-ului, supralicitată şi de filmele momentului (*Terminator 1*, 1984 sau *Terminator 2: Judgment Day*, 1991), cu ajutorul cărora s-a impus în imaginarul ficţional, este cea de *Super Body*. Această imagine, a unei îmbinări perfecte dintre om şi maşină, în scopul obţinerii de performanţe fizice excepţionale, pare să fie cea mai apropiată de ceea ce înţelegeau, în 1960, Clynes şi Kline prin *cyborg*. Deşi frecvent întâlnit în ficţiunea cyberpunk, universul gibsonian nu prezintă o predilecţie deosebită pentru acest tip de personaj. Explicaţia este simplă: profilul liniar al acestui gen de caracter, angajat fie în exterminarea fiinţelor umane, fie în slujba binelui, nu par să-l atragă pe William Gibson care, preocupat de nivelul calitativ al operei sale, îşi dotează întotdeauna personajele cu un anumit grad de complexitate. Există totuşi, în ficţiunea lui Gibson, un personaj care a suferit modificări esenţiale în structura sa organică, căruia i-au fost implantate mecanisme de stimulare a capacităţilor fizice şi psihice şi al cărui rol este acela de protecţie şi de participare la misiuni care presupun angajarea în acţiuni fizice periculoase. Acest personaj este Molly, femeia-brici, care apare pentru prima oară în *Johnny Mnemonic* (1982). Datorită formulei de succes pe care o întruchipa, William Gibson reia acest caracter şi în trilogia *Cyberspace* (*Neuromantul* şi *Mona Lisa Overdrive*), acordându-i şansa de a fi mai mult decât un personaj programat să ucidă, reuşind, uneori, să scoată în relief şi acea parte estompată a feminităţii sale. Statura fizică a lui Molly evidenţiază imaginea unei trup alcătuit la standardele perfecţiunii feminine. Primele lucruri, însă, pe care le observă Case, atunci când o va întâlni prima oară, sunt ochelarii implantaţi chirurgical, controlaţi de nervul optic, fabricat tehnologic, şi unghiile lungi, lăcuite, care ascundeau

"zece lame de bisturiu, lungi de patru centimentri şi cu tăişuri duble"[139], o adevărată armă de atac. Unghiile lungi, lăcuite, camuflând un mecanism de luptă, precum şi ochii-ochelari, un implant chirurgical cu funcţiuni multiple, servind cu ajutorul cipului inclus şi ca mijloc de comunicaţie la distanţă, sunt cele două elemente vizibile dintr-un ansamblu-cyborg care combină organicul cu tehnologicul: "Case îşi dădu seama că ochelarii erau implantaţi chirurgical, sigilându-i orbitele. Lentilele argintii păreau crescute din pielea netedă de deasupra pometilor, înrămate de părul negru, tăiat într-un fel de moţ. Degetele curbate în jurul patului armei erau subţiri, albe, cu vârfurile roşii şi lăcuite."[140]

Inserţia tehnologicului în organic, asistată şi de chirurgia estetică, este atât de elaborată încât face ca asamblajul rezultat să nu iasă în evidenţă decât prin perfecţiunea funcţionării sale. Folosindu-se de o figură a discursului, pentru a surprinde esenţa acestei asocieri bio-tehnologice, dintre corp şi maşină, Timo Siivonen consideră *oximoronul* emblematic pentru combinarea lumii mecanice a maşinii cu cea naturală a corpului uman: "The cyborg is an oxymoron combining the mechanical world of the machine and the 'natural' world of the organic body. Human and machine, culture and nature, subject and object: the thought of the modern West has been traditionally structured around such pairs of opposing concepts. The oxymoronic cyborg seems to activate this set of pairs of concepts at the base of our thinking, which, while they have mutually excluded each other, have also presupposed each other's existence. In order to be a subject, a subject must have an object, through which it can produce itself. In the immersive nature of cyborg discourse, this dichotomy disappears. "[141]

Forma renunţării la materialitatea trupului şi utilizarea separată a creierului ca mecanism adaptat conectării la reţea rămân în taxonomia *cyborg*-ului cea mai reprezentativă expresie a combinării tehnologicului cu organicul, fiind, pe de altă parte, şi conformă tradiţiei carteziene, de separaţie a minţii şi a trupului. Mintea separată şi conectată la o reţea (*Linked Body*) este şi forma cea mai sofisticată în tipologia *cyborg*-ului. Renunţarea la trup şi la senzaţiile acestuia nu presupune, însă, şi renunţarea la personalitatea proprie, care, cu ajutorul tehnologiei, poate fi păstrată intactă şi funcţională într-un sistem alfa-numeric. Înspre această

---

[139] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 38.
[140] *Ibidem.*
[141] Timo Siivonen, art.cit., p. 229.

separaţie definitivă, dintre minte şi trup, tind Angie Mitchell şi Bobby Newmark (*Mona Lisa Overdrive*), acceptând, cu preţul dispariţiei lor fizice, transferul existenţei lor definitive în *aleph*. Abandonarea lumii reale este şi ţelul lui Rez (*Idoru*), intenţia sa fiind aceea de a intra în lumea virtuală pentru a fi alături de idolul său, Rei Toei, un construct digital fără existenţă fizică în plan real.

Atât Angie, Bobby cât şi Rez, venind fiecare într-un contact permanent cu lumea virtuală, Angie prin implantul din creierul său, Bobby prin cuplarea la cyberspace şi Rez ca produs al mediatizării excesive, reprezintă imaginea unui spaţiu viu al asimilării tehnologicului în organic, al virtualului în real. Sintagma folosită de Scott Bukatman pentru definirea acestui loc de întîlnire dintre om şi maşină este "Terminal Identity", considerat ca un "punct terminus al identităţii umane". "Terminal Identity" (identitatea terminus) reprezintă în concepţia lui Scott Bukatman: "a form of speech, as are essential cyborg formation, and a potentially subversive reconception of the subject that situates the human and the technological as coextensive, codependent, and mutually defining. A new subject has emerged: one constituated by electronic technologies, but also by the machineries of the text. Terminal identity is a transitional state produced at the intersection of technology and narration, and it serves as an important space of accommodation to the new and bewildering array of existential possibilities that defines our terminal reality."[142]

Într-o perioadă, relativ scurtă de timp, începând cu anii '60 şi până astăzi, imaginea *cyborg*-ului a suferit în plan conceptual o serie de transformări, trecând din percepţia vizionară a unor futurologi (Manfred E.Clynes, Nathan S.Kline) în speculaţia science fiction (David Rorvik, *As Man Becomes Machine*, 1971 şi, mai ales, în ficţiunea cyberpunk), continuându-şi, apoi, traseul în planul "realităţii sociale" (Donna Haraway), ca o imagine reprezentativă a noii subiectivităţi "postumane" (N.Katherine Hayles), impunându-se chiar şi o problematizare a drepturilor *cyborg* "cetăţeneşti" (Chris Hables Gray) trecând, mai departe, în realitatea medicală (Craig M.Klugman) şi în tehnologia spaţială (Robert W.Driscoll). Una dintre cele mai reprezentative opinii în cadrul acestor dezbateri este cea susţinută de Scott Bukatman, care vede în *cyborg* "o formă a discursului", ce conceptualizează o "identitate terminus", ca fiind, pe de-o parte, manifestarea unei subiectivităţi diminuate în reprezentările digitale, dar, pe

[142] Scott Bukatman, op.cit., p. 22.

de altă parte, şi impulsul pentru restaurarea acesteia în noul plan al realităţii mediate de tehnologiile informaţionale.

Dacă *cyborg*-ul mai păstrează în alcătuirea sa ceva din substanţa umană cu care a intrat, fie în planul fizic, fie în cel digital, în combinare tehnologică, *Inteligenţele Artificiale* (*IA*), ca şi creaţii digitale generate cibernetic, nu mai sunt dotate cu nimic din trăsăturile cu care, în mod obişnuit, este definită o fiinţă umană (raţiune, percepţie, emoţie şi trup). Dezbaterile teoretice în jurul conceptului de *inteligenţă artificială* (*IA*) au fost, în ultimele decenii, la fel de aprinse ca şi în cazul conceptului de *cyborg*, cuprinzând arii largi şi diferite de aprofundare, cum ar fi cibernetica, tehnologia informaticii, design-ul digital, etica, filosofia sau literatura science fiction, în mod special, ficţiunea cyberpunk. Punctul de pornire al acestor dezbateri, purtate, mai ales, în anii '70 şi '80, pe fondul optimist al unor reuşite în cercetarea tehnologiei computaţionale, l-a constituit raportul dihotomic între *natural* şi *artificial,* care punea faţă în faţă natura umană, dotată cu raţiune, sentimente şi simţire şi o creaţie artificială, proiectată numeric, capabilă, însă, de operaţiuni multiple şi complicate. Orice discurs despre *inteligenţa artificială* (*IA*), care proiectează dezbaterea în planul acceptării sau non-acceptării graniţei dintre *uman* şi *artificial*, invocând, în cazul fiinţei umane, argumentele sufletului, spiritului şi ale sentimentelor, sau chiar prezenţa unei laturi iraţionale, mărci umane distinctive, absente în cazul *inteligenţei artificiale*, se constituie într-o reacţie cu un pronunţat caracter "romantic". "Reacţia romantică", definită de Sherry Turkle, presupune o atitudine umanistă, de subliniere a trăsăturilor umane fundamentale, absente în cazul *inteligenţei artificiale*, dar şi o anumită anxietate faţă de modul în care maşina s-ar putea aşeza pe o poziţie similară omului sau chiar l-ar putea înlocui. Această reacţie, s-a manifestat furtunos în unele dezbateri teoretice de la mijlocul anilor '70, fiind cel mai bine sugerată de polemica dintre Joseph Weizenbaum (implicat în proiecte de cercetare a *inteligenţei artificiale*) şi Kenneth Colby (psiho-terapist şi designer de IA), o polemică ce avusese ca punct de plecare proiectul ELIZA, un program de computer pentru studierea comunicării în limbaj natural dintre om şi maşină[143]. Concluzia lui Sherry Turkle, privitoare la acest proiect, poate fi, la rândul său, suspectată ca fiind o "reacţie romantică", sociologul american situându-se, prin punctele sale de vedere, implicit, în tabara "umaniştilor":

[143] Vezi analiza acestei polemici în Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster, 1995, p. 110.

"Involvement with ELIZA actually reinforced the sense that the human 'machine' was endowed with a soul or spirit – that people, in other words, were not like computers at all."[144]

Acestei "reacţii romantice", vizând şi o anumită latură etică a discursului, îi corespundea în planul dezbaterilor privitoare la *inteligenţa artificială*, o reacţie, nu în mod necesar contrară, dar fundamental diferită, cea "raţionalistă", revendicată din raţionalismul kantian, care consideră raţiunea principalul mijloc de cunoaştere. Această reacţie deschidea, în acelaşi timp, noi direcţii de cercetare, susţinute în plan teoretic pe principiile filosofiei cognitiviste[145] (pshihologia cognitivă, neurologia sau antropologia cognitivă). Poziţia "raţionalistă", dominantă în critica *IA*, presupunea raţiunea şi toate manifestările care au legătură cu această facultate a gândirii ca fiind, la rândul lor, esenţiale în designul *inteligenţelor artificiale*, reprezentând şi principala bază de plecare în stabilirea unui raport de comunicare între om şi maşină.

Până la începutul anilor '90, indiferent în ce arie de cercetare s-au purtat discuţiile referitoare la *inteligenţa artificială*, perspectiva sub care s-au exprimat majoritatea poziţiilor intrate în dezbatere s-a limitat, la urma urmei, la o problemă de reprezentare, care urmărea argumente pro sau contra pentru posibilitatea conceperii unei maşini cu facultăţi umane. În ultimul deceniu însă, prin noile direcţii de cercetare, preocupate, mai ales, de teoria haosului, de dinamicile non-liniare sau de posibilitatea vieţii artificiale, precum şi prin dezvoltarea fără precedent a tehnologiei informaţionale, vechea dihotomie *uman/artificial*, esenţială, până atunci, dezbaterilor referitoare la *inteligenţa artificială*, este abandonată, ca pierzându-şi operatibilitatea. Pe fundalul general al dezbaterilor postmoderniste, de re-configurare a vechilor graniţe culturale, noua problemă care se ridica în cercetarea *inteligenţei artificiale* abandona ideea respingerii sau suprapunerii *umanului* cu *artificialul* în favoarea unui alt aspect, mult mai profitabil, ca analiză, şi anume, a se stabili în ce măsură *artificialul* se inserează în *uman*, afectându-l, şi invers. Această nouă manieră de abordare a raportului om/maşină a permis o lărgire

[144] Vezi analiza acestei polemici în Sherry Turkle, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster, 1995, p. 110.

[145] Cf. Howard Gardner, *The Mind's New Science: A History of the Cognitive Revolution*, New York: Basic Books, 1985, p. 56-60, sau Andrew Brook, *Kant and the Mind*, Cambridge: Cambridge University Press, 1994, p. 12-14.

semnificativă a domeniilor de dezbatere, deschizând unor domenii ca socialul, politicul sau critica literară accesul înspre ştiinţele ciberneticii, care încercau prin atenţia acordată noilor produse cibernetice, ca *cyborg*-ul şi *inteligenţa artificială*, redefinirea unei noi subiectivităţi (Donna Haraway, N.Katherine Hayles, Chris Hables Gray).

Încercarea de a caracteriza "noua subiectivitate", precum şi impunerea unui discurs care a preluat, la un alt palier, problematica *inteligenţei artificiale* a reuşit să devanseze realitatea concretă a activităţii de cercetare în domeniu, dobândind faţă de aceasta un statut autonom. Această autonomie se datorează, în parte, dezinteresului faţă de pariul cibernetic de a crea, cu orice preţ, inteligenţa artificială şi, mai mult, interesului tot mai crescut faţă de felul în care individul contemporan se lasă dominat de iluzia unei alte identităţi, în contactul permanent cu tehnologiile de producere a imaginilor media şi a spaţiului virtual generat de acestea, ecranul televizorului şi mai recent, ecranul computerului. Din acest punct de vedere, este reprezentativă maniera în care priveşte Scott Bukatman ficţiunea cyberpunk, ca o zonă de "acomodare" a individului actual cu viziunea unui spaţiu neexperimentat până acum, *cyberspace*-ul, a cărui realitate nu poate fi nici infirmată, nici confirmată, dar experienţa pe care o au astăzi tot mai mulţi indivizi cu spaţiul electronic este, indiscutabil, una reală[146]. Această experienţă nouă a individului, în interiorul unui spaţiu profund dematerializat, nu poate să nu lase urme asupra modului de percepere a subiectului uman, raportat la sine şi la ceilalţi. Aceste urme, mai mult sau mai puţin vizibile, le descrie orice discurs care urmăreşte redefinirea noii subiectivităţii (*postumană*) şi tot aceste urme, mai mult sau mai puţin traumatizante, le problematizează ficţiunea lui William Gibson care urmăreşte modul de manifestare al individului chiar din interiorul acestei experienţe.

Indiferent de natura discursului elaborat, ignorarea experienţei umane în spaţiul generat cibernetic nu ar putea oferi o viziune completă a redefinirii umanului. De aceea, preocuparea literaturii science fiction şi, în mod special a ficţiunii cyberpunk, de experienţa umană în spaţiul electronic, au meritul de a fi evidenţiat percepţia acestei experienţe, ca parte importantă a redefinirii noii subiectivităţi: "[…] recent SF frequently posits a reconception of the human and the ability to interface with the new terminal experience – as in cyberpunk – and thus a uniquely terminal

[146] Scott Bukatman, op.cit., p. 118.

space becomes a fundamental part of human (or posthuman) redefinition."[147] După cum observă şi Steven Connor, rezumând, într-o manieră subtilă, viziunea lui Scott Bukatman, ficţiunea cyberpunk dezvăluie, simultan, atât premizele "modalităţii de înstrăinare" a cititorului/spectatorului cu realitatea virtuală cât şi a familiarizării sale cu condiţia înstrăinării[148].

Ceea ce este de remarcat, în ficţiunea lui William Gibson, este tocmai lipsa unei intenţii de a oferi calificative existenţei în planul real sau în cel virtual, scriitorul canadian ferindu-se de asemenea de atitudinea moralizatoare, atât de evidentă uneori în scrierile science fiction. Singura misiune pe care şi-o asumă William Gibson pare a fi aceea de a *nu* ignora experienţa lumii virtuale, fără a încerca să o şi interpreteze părtinitor într-o manieră sau alta. Emblematic, din acest punct de vedere, este finalul primului volum din trilogia cyberspace (*Neuromantul*) care îi pune pentru ultima oară faţă în faţă pe Case, cowboy-ul în cyberspace, şi *inteligenţa artificială*, a cărei esenţă Case se străduise atât de mult s-o perceapă. În acel scurt dialog, *inteligenţa artificială*, pe care Case o întâlnise sub diferite nume (Iarnă Mută, Neuromantul) şi care izbutise să se reconfigureze până într-atât încât dobândise vastitatea matricii, încearcă să-l convingă pe cowboy de esenţa naturii sale. Detaşarea lui Case în acest dialog pare de nerecunoscut. Dacă până atunci singura raţiune a vieţii sale fusese experienţa din cyberspace şi, mai mult, atingerea transcendentului pe care Case îl percepea ca fiind ascuns în matrice, atunci când *inteligenţa artificială* îşi dezvăluie în faţa sa identitatea ("Sînt matricea, Case.") acesta izbucneşte pur şi simplu în râs (sic!). Şi singura întrebare care îi vine în minte lui Case este naivă, tocmai prin omenescul ei: "Şi unde-ai ajuns ?"

Scurtul dialog care are loc între Case şi *inteligenţa artificială* ne dezvăluie un cowboy detaşat deja de "halucinaţia consenzitivă" a matricii, pentru care, prezenţa pasivă a acesteia, în ecranul calculatorului şi comunicarea cu un sistem îndepărtat din Centauri, nu mai prezintă nici un interes. Ceea ce a înţeles Case, care se va mai apropia, încă mult timp după aceea de matrice, fără însă să mai intre în reţea, nu are legătură cu matricea în sine, ci ţine, mai degrabă, de natura propriei sale experienţe şi de felul în care aceasta şi-a pus amprenta asupra personalităţii sale. Obiectul cadou, primit de la Molly, o stea în nouă colţuri, cu care va

[147] Scott Bukatman, op.cit., p. 118.
[148] Steven Connor, op.cit., p. 178

azvârli în ecranul plat de computer plasat pe perete, provoacă în matrice o durere care nu-l mai afectează pe Case. Este momentul în care înţelege natura ambivalentă a realităţii virtuale, pasivă, statică, până în momentul accesării sale, din acel moment al pătrunderii în reţea devenind activă, dominatoare, posesivă. Opţiunea acestei experienţe îi aparţine întotdeauna individului: "Nu, rosti Case, şi-o azvârli, steaua părăsindu-i degetele rotindu-se ca un fulger de argint, care se îngropă în ecranul de perete. Ecranul se deşteptă, configuraţii aleatorii pâlpâind slab dintr-o parte în cealaltă, de parcă încerca să scape de ceva ce-i pricinuise durere. N-am nevoie de tine, adăugă el."[148]

Dar personajele din universul gibsonian *au nevoie* de realitatea virtuală şi, mai ales, au nevoie de credinţa că aceasta e locuită. Realitatea virtuală este teritoriul locuibil al *inteligenţelor artificiale*. Totul a început, în ficţiunea lui Gibson, cu viziunea întemeietoarei clanului Tessier-Ashpool, Lady Marie-France, (*Neuromantul*) care a proiectat încă de la o vârstă fragedă, 12 ani, mai întâi planul arhitectonic al sediului clanului, *Vila Hoinară*, situată undeva pe orbită, apoi un program de calculator care să asigure prin auto-control perenitatea clanului, simbolul visului său de nemurire. Nemurirea, totuşi limitată, pe care proiectul criogenic nu putea s-o asigure la nesfârşit, era abandonată în favoarea unei alte idei, vizonare, şi anume, crearea unor *inteligenţe artificiale* care să supravegeze totul şi în construcţia cărora să se insereze ceva din personalitatea membrilor clanului: "Ea a inaugurat construcţia inteligenţelor noastre artificiale. Era o vizionară. Ne-a imaginat pe noi în relaţie simbolică cu IA-urile, cele care să ia deciziile corporaţiei, făcute pentru noi. De fapt, ar trebui să spun, deciziile noastre conştiente. Tessier-Ashpool avea să fie nemuritor, un stup, fiecare dintre noi o unitate a unei entităţi mai mari."[149]

Cele două *inteligenţe artificiale*, Iarnă Mută şi Neuromantul, integrate în sistem de Marie-France, joacă pe lângă Case rolul unor catalizatori ai unei acţiuni pe care numai cowboy-ul poate s-o ducă la îndeplinire. Iarnă mută, îi apare lui Case în cyberspace, luând chipul unor indivizi reali, cunoscuţi de cowboy, şi îi coordonează mişcările, stârnind în el stări ca furia, ura şi chiar nepăsarea faţă de moarte, stări care îi stimulează dorinţa de a împinge mai departe experienţa sa din cyberspace. Într-un dialog pe care Case îl are cu Iarnă Mută, *inteligenţa artificială* încearcă să-l

[148] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 335.
[149] *Ibidem,* p. 283.

facă să înţeleagă natura entităţii sale: "[…] ceea ce tu numeşti Iarnă Mută nu este decât o părticică din altceva, o, să-i zicem, entitate *Potenţială*. Eu sunt numai un aspect al creierului entităţii aceleia."[150]

Celălalt aspect al acelei entităţi sugerate de Iarnă Mută este o altă *inteligenţă artificială* din sistem, Neuromantul. Contactul cu acesta îi revelează lui Case planul transcendental al morţii. Întâlnirea sa cu Neuromantul sugerează imaginea unei adevărate coborâri în infern, locul ales fiind cel al unei plaje pustii în preajma unui buncăr părăsit, "îngropat" sub dune de nisip. Experienţa morţii cu care se confruntă Case, care, în timp real, s-a consumat în doar cinci minute, se desfăşoară în plan virtual pe parcursul unei nopţi şi al unei zile şi îi pune la încercare dorinţa dispariţiei în neant pe care reuşeşte, până la urmă, s-o domine, reîntorcându-se la existenţa sa reală. Trimiterile la mitul orfic sunt evidente. Dacă Orfeu coborâse, însă, în infern s-o readucă la viaţă cu cântecul său pe Euridice, Case, un Orfeu actual, educat în realitatea virtuală, coboară în infern fie ca să rămână acolo lângă iubita sa, Linda, de a cărui moarte fusese conştient tot timpul, fie să se reîntoarcă în lumea sa, după ce va fi făcut opţiunea. Şi alegerea sa nu putea fi decât reîntoarcerea: "Se întoarse şi începu să meargă; după şapte paşi, închise ochii şi lăsă muzica să se definească în centrul lucrurilor. Mai privi înapoi, o dată, deşi nu deschise ochii. N-avea nevoie s-o facă. […] Merse mai departe urmând muzica."[151] Dacă Orfeu trebuia să se folosească de muzica sa pentru a o scoate pe Euridice afară din lumea morţilor, în ceea ce-l priveşte pe Case, muzica este cea care îl scoate pe el însuşi afară din infern, lăsând-o în urmă pe Linda.

Experienţa morţii cu care-l confruntă Neuromantul, imaginea simbolică a stupului, indusă de Iarnă Mută într-un vis al lui Case, (un vis în care Case distruge stupul!), sugestia unei construcţii virtuale, vii, care funcţionează după principiul simbiozei naturale a existenţei în comuniune, precum şi dezvăluirea planurilor arhitectonice ale *Vilei Hoinare*, proiectată de Marie-France, toate acestea îl ajută pe Case să înţeleagă complexitatea funcţionării programului de calculator care coordonează ansamblul clanului Tessier-Ashpool şi al cărui cod fusese destinat să-l spargă. Găsirea codului sau rostirea numelui corect ar duce la dezvăluirea imaginii de ansamblu a configuraţiei, o structură pe care fiecare membru al acesteia, ca parte dintr-un întreg nerevelat, nu putea s-o perceapă decât

[150] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 151.
[151] *Ibidem,* p. 305.

ca parţială, fragmentată: "[Iarnă Mută]: Am nevoie de Molly acolo cu cuvântul exact. […] Eu sunt acela care nu cunoaşte cuvântul. Dacă tu l-ai şti şi mi l-ai spune, n-aş putea şti. Este superbobinat înăuntru. Altcineva trebuie să-l afle şi să-l aducă acolo, exact atunci când tu şi Linie-dreaptă treceţi prin gheaţă şi radeţi miezurile."[152] Rostirea numelui corect, a cuvintelor care trebuie spuse, aminteşte, explicit, de mitul Graalului. Întrebarea pe care o aşteaptă o ţară întreagă ca să iasă din starea de inerţie în care boala regelui o scufundase, o dată pusă, trasfigurează totul şi-l va răsplăti pe erou, aflat la a doua sa încercare, cu potirul sfânt. Rolul lui Case este acela de a determina cuvântul neştiut să se pronunţe, era singurul care putea face acest lucru, fiind singurul a cărui dorinţă de moarte era atât de puternică încât să-l treacă dincolo de hotarul fricii: "Se deplasă, mai presus de ego, mai presus de personalitate, dincolo de conştiinţă, iar Kuang-ul [un program virus] se deplasă o dată cu el, evitându-şi atacatorii cu un dans străvechi, baletul lui Hideo, graţie interfaţei minte-trup ce-i fusese acordată, în secunda aceea, pentru limpezimea şi unicitatea dorinţei lui de moarte. Iar un pas al dansului fu apăsarea lină pe comutator, de-abia declanşându-l… acum şi glasul lui ţipătul unei păsări necunoscute, 3Jane răspunzând în cântec, trei note, înalte şi pure. Un nume adevărat."[153] La rostirea numelui, format din trei note muzicale, *inteligenţele artificiale* din sistem, Iarnă Mută şi Neuromantul, ies din structura amorţită a unor fragmente disparate, contopindu-se într-un întreg uriaş, asimilabil matricii. Pentru Case, răsplata era cunoaşterea, cunoaşterea revelată a naturii matricii-stup: "Iarnă Mută era mintea stupului, cel care lua decizii şi efectua schimbări în lumea exterioară. Neuromantul era personalitatea. Neuromantul era nemurirea. Marie-France integrase ceva în Iarnă Mută, impulsul care-l făcuse să se elibereze, să se unească cu Neuromantul."[154] Pus pentru ultima oară în faţa acestei unice entităţi, la a cărei unificare avusese rolul major, Case îi pune întrebări al căror răspuns îl cunoştea deja: "[…] Tu conduci acum lumea ? Eşti Dumnezeu ?"[155]

Dacă în *Neuromantul*, metafizicul, atribuit *inteligenţelor artificiale*, din spaţiul virtual, este doar sugerat şi se întrevede numai în finalul

[152] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 215.
[153] *Ibidem,* p. 326.
[154] *Ibidem,* p. 333.
[155] *Ibidem,* p. 334.

acţiunii, în celelalte două volume ale trilogiei, (*Contele Zero* şi *Mona Lisa Overdrive*) apare mult mai explicit, şi determină, într-o manieră covârşitoare, relaţia personajelor cu realitatea virtuală şi cu lumea din care provin. Rolul şi forma sub care vor apărea *inteligenţele artificiale* se diversifică. Ceea ce la începuturile cyberspace-ului fuseseră doar glasuri fără sens sau entităţi abstracte izolate (Neuromantul, Iarnă Mută) în *Contele Zero*, aceste glasuri capătă contur, devenind zeităţile *loa* ale realităţii virtuale[156], zeităţi care comunică cu exteriorul cu ajutorul unor personaje, a căror prezenţă, concretizată în minte şi trup, vor servi acestora drept spaţiu de manifestare. Acest lucru nu este însă posibil în afara unor intervenţii chirurgicale complexe, de implantare a unui model de biocip, ce permite transmiterea şi decodificarea mesajelor din cyberspace. Este cazul fiicei lui Mitchell, Angie, căruia tatăl i-a făcut implantul cu biocip-ul ce-i oferea accesul instantaneu în cyberspace, fără ajutorul pupitrului de navigare. Urmărirea fetei şi aducerea ei în *Proiecte*, locul în care glasurile din cyberspace sunt ascultate şi venerate drept zeităţile *loa*, constituie unul dintre planurile acţiunii naraţiunii.

Dacă în *Contele Zero*, rolul lui Iarnă Mută este preluat de zeităţile *loa*, a căror putere se manifestă fără concurenţă în cyberspace, în ultimul volum al trilogiei, *Mona Lisa Overdrive*, bestiarul realităţii virtuale se îmbogăţeşte cu o nouă configuraţie de *inteligenţă artificială*. Primul cuvânt cu care începe acest al treilea volum este "the ghost" (duh, spirit, stafie, fantomă), un cuvânt utilizat în ficţiunea lui Gibson pentru *inteligenţele artificiale*. Această "fantomă" care călătoreşte împreună cu Kumiko (fiica unui membru al Yakuzei japoneze), din Tokyo înspre Londra, ocupând chiar un loc în avion, este o proiecţie de calculator pe care o vede doar tânăra fată şi care îi va servi acesteia drept ghid şi protector în noua lume în care o trimisese tatăl ei. Numele "fantomei" este Colin şi *apare* doar la solicitările fetei: "The ghost woke to Kumiko's touch as they began their descent into Heathrow. The fifty-first generation of Maas-Neotek biochips conjured up an indistinct figure on the seat beside her, a boy out of same faded hunting print, legs crossed casually in tan breeches and riding boots."[157] Pe lângă rolul de protecţie şi de îndrumare pe care-l va juca pe lângă Kumiko, Colin îl mai are şi pe acela de educator, oferindu-i fetei în permanenţă, chiar dacă ea n-o cere,

156 Rolul metafizicului şi al zeităţilor din cyberspace va fi tratat mai pe larg în cadrul unui capitol ulterior.
157 William Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, op.cit., p. 3.

informaţii despre locurile pe unde trec: "Kumiko closed her eyes and the ghost began to whisper to her, something about the archaeology of Heathrow, about the Neolithic and the Iron ages, pottery and tools…"[158] Prezenţa lui Colin pe lângă Kumiko este crucială în existenţa ei, *inteligenţa artificială* se va substitui rolului tatălui, rămas în Tokyo, şi a cărui unică preocupare erau jocurile răzbunării şi ale puterii. Dacă această substituire este una pozitivă şi o ajută pe Kumiko pe parcursul traseului ei existenţial, cealaltă încercare de substituire, cea în care 3Jane, "fantoma" rea a cyberspace-ului, vrea să se pună în locul mamei sale moarte, nu are sorţi de izbândă. Kumiko o va respinge pe 3Jane, învăţând totuşi din această experienţă să accepte moartea mamei sale şi să se împace cu ideea că tatăl ei ar fi avut un rol în această dispariţie.

Dacă *inteligenţele artificiale* din universul gibsonian sunt lipsite de aspiraţii ontologice, de părăsire a cyberspace-ului şi de dobândire a unei existenţe în plan fizic, real, unica lor dorinţă fiind aceea de a-şi completa esenţa şi a cuprinde cât mai mult din imensitatea spaţiului virtual, nu la fel se întâmplă cu fiinţele umane a căror dorinţă de transfer în realitatea virtuală este atât de puternică în unele cazuri (3Jane, Bobby, Angie, Rez) încât ajunge să se şi împlinească. Aceste personaje nu sunt şi nu devin în adevăratul înţeles al cuvântului *inteligenţe artificiale*, întrucât aspiraţia lor nu se îndreaptă înspre ceea ce reprezintă în esenţa sa o astfel de creaţie digitală, adică o uluitoare capacitate de stocare a datelor şi a combinării dintre ele, ci înspre ceea ce ar reprezenta utilizarea acestei puteri cu avantajele ei.

Nu condiţia virtuală este aşadar pentru fiinţa umană miza pătrunderii în cyberspace, ci condiţia *extra-umană* (*postumană*), condiţie în vederea dobândirii căreia nici un preţ nu pare a fi prea mare. Apropierea de condiţia *extra-umană* este posibilă doar într-un univers deja *alterat* de tehnologiile virtuale, saltul de la condiţia *umană* la cea *extra-umană* (*postumană*) nu este brusc, ci survine după o perioadă de acomodare, de pregătire a individului cu noile condiţii ale unei existenţe care se duce în orizontul dominat de mediile electronice. Pentru momentul actual, conceptul de *postuman* rămâne doar un construct al teoriilor şi studiilor culturale, ficţiunea cyberpunk descrie, însă, o lume, plecând de la elementele de bază ale celei date, în care acesta îşi găseşte justificarea existenţială, condiţia indivizilor asimilându-se celei *postumane*, în timp ce umanul este subminat la toate nivelele de existenţă de tehnologia virtuală.

158 *Ibidem,* p. 4.

3.3. Obiect/Subiect

> "Structura limbajului, şi mai ales gramatica cu subiect şi predicat, cu subiect şi obiect, precum şi concepţia despre fiinţă pe care metafizica a construit-o pe această structură (cu principii, cauze, etc.), este în întregime modelată de nevoia nevrotică de a găsi o responsabilitate a devenirii."[159]
>
> (Gianni Vattimo)

Începând cu Nietzsche, pe lângă principalele noţiuni ale filosofiei clasice care au fost regândite şi reconceptualizate, se află şi noţiunea de *subiect* a cărei destituire din morala şi metafizica de nuanţă platonico-creştină era inevitabilă. Depăşirea de către Nietzsche a tradiţiei metafizice, consideră interpretul acestuia, Gianni Vattimo, are un caracter non-dialectic, caracter care se constituie în cheia manierei de interpretare a prefixului *ueber* din conceptul *Uebermensch*, şi această depăşire "descinde din logica însăşi a evoluţiei metafizicii"[160]. Afirmaţia morţii lui Dumnezeu nu este rezultatul logicii dialectice, presupuse ca opoziţie a afirmării existenţei acestuia, ci, mai mult, subliniază Vattimo, o adevărată "luare de act", o dobândire a conştiinţei acestui "eveniment" major, "eveniment" care avea să schimbe fundamental întreaga percepţie a omului faţă de propria sa condiţie. Această "luare de act" a morţii lui Dumnezeu nu se petrece însă cu seninătate, dimpotrivă, ceea ce o caracterizează, este *hybris*-ul, un fel de violenţă faţă de sine şi faţă de natură. Înţelegerea noţiunii de *hybris*, aşa cum apare în *Genealogia moralei*, este esenţială, consideră Vattimo, în situarea exactă a prefixului *ueber* din *Uebermensch*: "*Uebermensch* ar trebui să se traducă, mai degrabă decît prin supraom, cu 'omul lui dincolo', atribuind prefixului o funcţie adjectivală. Ceea ce caracterizează pe *Uebermensch* ca atribut al său propriu este trecerea dincolo ca exerciţiu de *hybris*."[161]

Interpretarea hybris-ului ca o "activitate metaforizantă" în consolidarea unui proiect hermeneutic al subiectului, situează poziţia lui Nietzsche în orizontul unei ontologii hermeneutice cu consecinţe fundamentale pentru întreaga gândire a secolului al XX-lea. Astfel, una

[159] Cf. Gianni Vattimo, *Dincolo de subiect. Nietzsche, Heidegger şi hermeneutica*, trad. de Ştefania Mincu, Constanţa: Pontica, 1994, p. 36.
[160] *Ibidem,*
[161] *Ibidem,* p. 39.

dintre cele mai semnificative probleme care s-au ridicat în conştiinţa critică şi filosofică a secolului trecut a fost aceea legată de subiectivitate şi de devenirea eului într-o lume tot mai "de-naturalizată", faţă de care individul s-a izolat definitiv. Problema situării şi contextualizării subiectivităţii a devenit, aşadar, pe parcursul secolului al XX-lea, primordială în evaluarea naturii epistemologice şi chiar ideologice a subiectului uman, problemă pe care modernitatea şi, apoi, cu mai multă detaşare postmodernitatea au inclus-o în programul lor poetic şi hermeneutic. Dacă în doctrina modernă şi-a găsit cu precădere loc, mai ales, imaginea subiectului scizionat al lui Nietzsche, eul dezagregat impunându-se ca subiectivitate dilematică în scrierile literare (Robert Musil) şi, în plan estetic, culminând cu viziunea "dezumanizării artei" (Ortega y Gasset), doctrina postmodernă preia din filosofia nietzscheană declararea subiectului ca "ficţiune" (*Voinţa de putere*), supus unui complex proces de *self-multiplication* şi *self-reflection* (Ihab Hassan). Această individualitate ca multiplicitate, susţine Vattimo, este de altfel şi "condiţia normală a omului postmodern."[162] Caracterul de multiplicitate sub care se constituie imaginea subiectivităţii este şi soluţia problemei subiectului într-o lume ce nu mai poate fi cuprinsă şi înţeleasă din perspectiva unei reprezentări unice, lumea devenind, la rândul ei, multiplă, plurală, instabilă şi problematică. Pierderea autonomiei subiectului şi a des-centrării sale, ca "fashionable theme" (Fredric Jameson), s-a prezentat sub forma uneia dintre cele mai discutate probleme a celei de-a doua jumătăţi a secolului trecut. Dincolo, însă, de varietatea de perspective a abordării, persistă imaginea unui eu dispersat, fragmentat, multiplu, ilustrat cu o mare bogăţie de mijloace poetice, în ficţiunea literară.

Dezintegrarea sinelui, observă Brian McHale, se produce în ficţiunea postmodernă, cu două mari excepţii (Pynchon şi Sukenick), la nivelul limbajului, a structurii narative sau a "materialului" cărţii, mai degrabă decât la nivelul lumii ficţionale: "[…] postmodernist fiction prefers to represent the dissintegration of the self figuratively, through linguistic, structural, or visual metaphors, rather than literally, in the person of characters who undergo some kind of literal disintegrative experience."[163] De "orientare ontologică", ficţiunea cyberpunk dezvoltă, la rândul său, o serie de strategii care actualizează multiplicitatea

[162] Gianni Vattimo, *Dincolo de subiect. Nietzsche, Heidegger şi hermeneutica,* op.cit., p. 50.
[163] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 254.

subiectului şi a dezintegrării sale, dar nu la nivelul limbajului, cum procedează ficţiunea postmodernă, ci, subliniază Brian McHale, la nivelul lumii ficţionale: "Where postmodernism has figurative representations of disintegration, cyberpunk texts typically project fictional worlds which include (fictional) objects and (fictional) phenomena embodying and illustrating the problematics of selfhood: human-machine symbiosis, artificial intelligences, biologically-engineered alter egos, and so on."[164] Dacă literatura science fiction clasică, interesată de tematica roboţilor îşi punea problema momentului în care maşina încetează să mai fie maşină, acţionând ca o fiinţă umană, ficţiunea cyberpunk remarcă Brian McHale inversează aspectul problemei, întrebându-se asupra momentului când fiinţa umană încetează să mai reacţioneze ca o fiinţă umană, devenind o maşină: " This same question is also raised, but in inverted form, by the cyberpunk motif of prosthesis: at what point does a human being cease to be a human being and begin to count as a machine."[165]

Raportul subiect/obiect în ficţiunea cyberpunk şi, în mod special, la William Gibson, este, însă, departe de a fi univalent. Dacă există o aspiraţie, fără echivoc, a subiectului de a deveni obiect, de a dobândi un caracter obiectiv, sugerată prin "pierderea trupului" într-un complex sistem de date, se manifestă şi o tendinţă, greu de detectat, dar prezentă, a obiectului, de a pătrunde în teritoriul deja "obiectivizat" al subiectului, substituindu-se atributelor pierdute ale acestuia.

Opţiunea subiectului de a se lăsa absorbit de către obiect, fie că acesta reprezintă matricea, tehnologia virtualului sau canalele de televiziune, este una asumată, şi, doar, în rare cazuri, nu este conştientizată, devenind tragică (Marsha). Fără să fie, în mod necesar, un ideal, *escaping the flesh*[166] (evadarea din trup), reprezintă, pentru o parte însemnată a personajelor lui William Gibson, singura modalitate de a se opune răului existenţial provocat de dezintegrarea eului. Fuga din condiţia materială a trupului înspre realitatea virtuală oferă o soluţie, chiar dacă iluzorie, a depăşirii propriei condiţii.

[164] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 255.
[165] *Ibidem,* p. 256.
[166] Janeen Webb, *Cyberspace: The Moral Dimension*, în *Space and Beyond. The Frontier Theme in Science Fiction*, Ed. Gary Westfahl, Connecticut, London: Greenwood Press, 2000, p. 164.

În acelaşi timp, prin abolirea subiectivităţii dilematice, obiectele dobândesc anumite atribute ale umanului, individualizându-se. Ficţiunea lui Gibson sugerează mai mult decât o simplă personificare a acestora, ci, similar, acţiunii de evadare a subiectului, se produce o acţiune de translatare a obiectelor şi, dacă ar fi să parafrazăm sintagma lui Janeen Webb, aceasta ar fi sinonimă cu o *translaţie în trup* (*translation into flesh*).

3.3.1. Subiectul devine obiect. *Escaping the flesh*

> " Întunericul se prăbuşi din toate părţile, o sferă de negru cântător, presiune pe nervii din cristal extinşi ai universului de date, cu care aproape se confunda… Iar când deveni nimic, comprimat în inima beznei, sosi un moment când întunericul nu mai putea spori, şi ceva se sfâşie."[167]
>
> (William Gibson)

Experienţa lui Case în cyberspace îl duce de fiecare dată mai departe în nevoia sa de a lăsa în urmă condiţia fizică din lumea reală, pe care o simte, în momentul cuplării la cyberspace, ca ultima limită de trecut înaintea accederii la cunoaşterea totală după care râvneşte. Viteza este cea care accelerează momentul ieşirii din senzorial: "Senzorialul lui Case se deformă din cauza vitezei."[168] Accesul în cyberspace şi, mai ales, la acel nivel în care configuraţia matricii poate fi vizualizată, nu este unul lin şi nu este deschis tuturor celor care pornesc, pur şi simplu, calculatorul. Cu cât un program de date gestionat în cyberspace este mai sofisticat şi mai important pentru designerii săi, cu atât va fi mai strict protejat prin programe speciale de autoapărare. Aceste programe de securitate a băncilor de date poartă denumirea, în ficţiunea lui Gibson, de *ICE* (*Intrusion Countermeasure Electronics*)[169]. "Spargerea" gheţii este, pentru un cowboy al consolei, proba cea mai dificilă de trecut înaintea pătrunderii în configuraţia ultimă a matricii. Această probă presupune parcurgerea treptată a unor etape care reprezintă, în acelaşi timp, şi treptele abandonării condiţiei fizice, ale evadării din trup (*escaping the flesh*).

[167] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., pp. 320-321.
[168] *Ibidem,* p. 320.
[169] Vezi şi traducerea românească care oferă o soluţie foarte potrivită pentru acest concept, *Gheaţă*, adică prescurtarea pentru *GHimpi Electronici de AuToApărare*, în *Neuromantul*, p. 41.

Într-o primă fază, efectul de accelerare a vitezei până la dezintegrarea atomilor care formează complexul bio-chimic uman duce la slăbirea influenţei senzorialului până la deformarea acestuia şi trecerea senzaţiilor într-un plan superior al conştiinţei: "Senzorialul lui Case se deformă din cauza vitezei. Gura i se umplu cu un gust dureros de albastru. Ochii îi erau ouă din cristal instabil, vibrând cu o frecvenţă al cărei nume era ploaie, şi sunet de trenuri, înmugurind brusc o pădure bâzâitoare de ghimpi din sticlă, de grosimea firelor de păr. […] Cerul gurii i se fărâmiţa fără durere, lăsând să pătrundă radicali ce biciuiau în jurul limbii, flămânzi după gustul de albastru, gata să se hrănească din pădurile de cristal ale ochilor săi, păduri apăsând cupola verde […]"[170] Întreg complexul de simţuri este prezent aici (gust, văz, miros, auz, tactil) şi transfigurat de experienţa extatică a matricii la un prag superior de conştiinţă. Momentul următor are un efect imediat asupra conştiinţei care se dispersează "în bobiţe de mercur", fragmente a căror unică modalitate de a mai persista se comprimă în "vederea sferică": "Vederea lui era sferică, de parcă o singură retină căptuşea suprafaţa interioară a unui glob conţinând toate lucrurile, dacă toate lucrurile puteau fi numărate."[171]

Dar aventura detaşării de condiţia fizică a trupului nu se încheie aici, ci continuă cu deplasarea dincolo de sine, dincolo de personalitate şi chiar dincolo de conştiinţă, este momentul în care se contopeşte cu Kuang-ul, programul anti-virus chinezesc, devenind una cu "dansul străvechi" pe care-l execută acesta în încercarea de a-i evita pe atacatori. Aceasta e clipa decisivă în care Case, expus, înfruntă "linia dreaptă" sau ceea ce în limbaj cyberpunk înseamnă moartea cerebrală, efectul de linie dreaptă fiind specific, pe diagrama ce măsoară activitatea creierului, momentului de încetare a funcţiilor acestuia. De aici provine şi semnificaţia apelativului maestrul în cyberspace al lui Case, Dixie Linie-dreaptă, care a intrat în moarte cerebrală de trei ori, a treia oară fiindu-i fatală. În acel moment ultim al experienţei sale, lui Case îi apar două opţiuni, să intre în linie-dreaptă, eliberându-şi definitiv conştiinţa în imensitatea matricii, obiectivizându-se, sau, o dată dobândită conştiinţa existenţei sale ca fiinţă umană, să se reîntoarcă la condiţia fizică care i-a fost dată. Opţiunea lui Case este viaţa, caz, de altfel, singular în trilogia lui Gibson.

170 William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 320.
171 *Ibidem,* p. 321.

Într-o situaţie similară se află şi Bobby (*Mona Lisa Overdrive*), care însă, spre deosebire de Case, va merge până la capătul experienţei sale, acceptându-şi moartea în favoarea dobândirii dreptului de acces în *aleph,* lăsându-şi sinele definitiv absorbit de tehnologia digitală. În "evadarea sa din trup" este însoţit de către Angie, a cărei identitate abandonată, servind inginerilor de producere a senzaţiilor artificiale (*simstim*) va fi transferată în viitorul star al realităţii virtuale, Mona Lisa.

Pentru Rez (*Idoru*), care, prin celebritatea sa promovată de canalele media, se transformase deja pentru fanii săi într-o proiecţie construită a designerilor de imagine mediatică, existenţa reală începuse să-şi piardă sensul, fragmentându-se în piese disparate, care îşi pierduseră orice legătură între ele. În locul unei existenţe reale, supuse transformării ireversibile a timpului, Rez începe să viseze la o existenţă spaţializată, comprimată în pachete de informaţie, detaşată de trăsăturile corporalităţii. Evadarea din corporalitate şi dobândirea unui statut digital, motivat ontologic de conştiinţa conservării şi transferului informaţiei neuronale în circuitele electronice, se face sub semnul unei nunţi alchimice, "alchemical marriage"[172], în care se combină tehnologia şi pasiunea, înspre ceea ce Rez consideră a fi "a new modes of being"[173], afară din graniţele umanului, ale corporalului şi ale subiectivului, într-o entitate de date ce se auto-generează în mod electronic. Prin Bobby, Angie şi Rez procesul de evadare din corporalitate (*escaping the flesh*) este definitiv. Subiectul ca individualitate, posedând un statut existenţial real, dobândeşte, prin impactul cu tehnologia informaţională, un statut existenţial virtual, conceput ca un sistem complex de informaţii, detectabil doar la nivelul nanotehnologiei.

O altă manieră de evadare din corporalitate, din sine, o reprezintă posibilitatea identificării cu un obiect, ca în schema structurii magice de tipul *totum ex parte*, astfel încât, în obiectul ales să se concentreze întreaga existenţă a subiectului care preia, prin însuşire, atributele obiectul reprezentat. Un asemenea personaj, care se identifică cu obiectele pe care le mânuieşte, este Molly (*Neuromantul*), femeia-brici, sau Sally, numele sub care reapare în ultimul volum al trilogiei (*Mona Lisa Overdrive*). Molly are un implant în nervul optic, care presupune şi un afişaj pe retină a orei exacte, ceas electronic absolut necesar în coordonarea precisă a acţiunilor

172 William Gibson, *Idoru*, op.cit., p. 229.
173 *Ibidem*.

sale. Este mereu înarmată, chiar dacă uneori armele sale nu se văd, ci sunt camuflate, de pildă, în cele zece unghii lungi, adevărate lamele de bisturiu, cu care la nevoie poate să ucidă. În acţiunile de atac poartă asupra sa arme de foc sau arme miniaturale, pe care le manevrează cu precizie. Antrenamentul său presupune şi cunoaşterea artelor marţiale la care apelează în caz de nevoie. Urmărind-o în timpul acţiunii de pătrundere la *Vila Lumina-hoinară*, Case are revelaţia caracterului pe care-l întruchipează Molly: "Părea momentul culminat al vizionării de o viaţă a benzilor cu arte marţiale, a celor ieftine, genul cu care crescuse Case. Pentru câteva secunde, cowboy-ul ştiu că Molly era întruchiparea tuturor eroilor duri şi indiferenţi, Sony Mao în vechile videouri Show, Mickey Chiba, toată suita până la Lee şi Eastwood. Femeia umbla şi vorbea exact aşa."[174] În timpul unei astfel de acţiuni Molly îşi pierde orice urmă de subiectivitate, devenind o armă inteligentă, căruia Case, cu ajutorul reţelei *simstim* prin care comunică, îi precizează coordonatele terenului.

Un alt persoanj, care se identifică cu îndemânarea pe care o posedă şi pe care o transformă într-un mod de a fi în afara sinelui, este Riviera. Drogurile şi abilitatea sa de a produce creaţii holografice l-au transformat într-un adevărat "cabaret" de animaţie a unor obiecte sau chiar fiinţe umane, pe care le copiază, sugerând iluzia realităţii. Metamorfozele trupului său din timpul spectacolului şi creaţiile holografice care-l înconjoară oferă viziunea unui fel de aparat tri-dimensional de producere, prin compunere, a imaginilor. Unul dintre spectacolele sale, ţinut la Restaurantul *Vingtième Siècle*, intitulat *Păpuşa*, prezintă reproducerea holografică a lui Molly, a cărei imagine Riviera o compune din fragmentele trupului ei, nu în maniera sculptorilor care dăltuiesc în materia dură, ci în cea a unui tehnician care asamblează, pe rând componentele unui mecanism care va trebui să funcţioneze ca şi cum ar fi viu. Nu trebuie pierdută din vedere nuanţa uşor parodică a acestei acţiuni creatoare care trimite la mitul lui Pygmalion, îndrăgostit de propria sa creaţie, dar şi la o temă frecventă în literatura science fiction a începuturilor, aceea a automatelor vii (Frankestein, al lui Mary Shelley sau Eva lui Villiers de l'Isle-Adam). Ficţiunea cyberpunk uzează adeseori, în stilul ficţunii postmoderne, de teme şi motive literare consacrate pe care le tratează în manieră parodică (un astfel de motiv este şi modelul de erou dur din benzile desenate întruchipat de Molly). Hologramele lui Riviera sunt

[174] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 263.

creaţii artificiale, produse cu o precizie mimetică de un aparat care înregistrează pe peliculă informaţiile şi le prelucrează, apoi, restituindu-le în variantă tri-dimensioanală. Relaţia lui Riviera cu hologramele sale este dictată de jocul spectacolului (relaţia sexuală pe care o are cu imaginea lui Molly) sau, în afara scenei, de momentele acţiunii la care este prezent (cu proiecţiile sale se confruntă Molly atunci când pătrunde în *Vila Lumina-Hoinară*). Ca individualitate umană, Riviera nu există în afara universului artificial al drogurilor pe care le consumă şi a creaţiilor sale holografice, dintr-un creator de "obiecte de artă"[175], devenind, în mod ironic, un obiect manevrat la rândul său de droguri şi de propriile sale creaţii.

O altă manieră, de transformare a subiectului în obiect, se poate produce fără voinţa subiectului, acesta nefiind conştient de ceea ce i se întâmplă, ajungând să fie, în cele din urmă, victimă a propriei inconştienţe (Marsha). Marsha (*Contele Zero*), a cărei unică raţiune de a fi este televizorul în sistem *simstim*, pentru al cărui acces îşi face un implant cu o mufă în creier, îşi abandonează propriul trup pentru a trece în senzorialul personajelor din serialele urmărite, identificându-se cu acestea şi suspendându-şi astfel existenţa până la abandon. Moartea, în explozia destinată fiului ei, Bobby, o surprinde cuplată la serialul urmărit, *Oameni importanţi*, fără să fie conştientă de ceea ce i se întâmplă şi o transformă într-o oarecare ştire de televiziune care dispare înlocuită de o alta. Trupul şi întreaga ei existenţă devin astfel un obiect manevrabil (*body-as-site*)[176], în spatele căruia se ascunde o adevărată industrie de producere a realităţii virtuale, care nu se mai mulţumeşte să rămână exterioară privitorului, ci se instalează direct în simţurile acestuia, modelându-le.

Producerea unor modele de pseudo-existenţă reprezintă şi scopul urmărit de mass-media într-o cultură a simulacrului, orientată înspre cultul imaginii, o tendinţă observată de către analiştii fenomenului postmodern, preocupaţi de locul tot mai important pe care televiziunea, de pildă, l-a dobândit în viaţa oamenilor: "Televiziunea creează o situaţie în care dorinţa cea mai mare este să semănăm cu cineva sau cu ceva, într-un fel de omogenizare colectivă, prin urmare uitându-se propria noastră identitate."[177] Din această perspectivă, ficţiunea lui William Gibson

[175] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *The Sentimental Futurist: Cybernetics and Art in William Gibson's Neuromancer*, în *Critique. Studies in Contemporary Fiction*, Vol. XXXIII, No. 3, Spring 1992, p. 227.
[176] Ross Farnell, art.cit., p. 465.
[177] Mihaela Constantinescu, op.cit., p. 176.

dobândeşte şi o nuanţă critică, ambivalentă, tipic postmodernă, care prezintă în acelaşi timp avatarurile eclatante ale avansului tehnologic, dar evidenţiază şi efectele, mai puţin pozitive, asupra subiectivităţii umane, pe care o transformă.

Fie că dispar în lumea virtuală sub forma complexă şi instabilă a unui "volum de informaţii" (Bobby, Angie, Rez), fie că se identifică cu obiectele care îi consacră şi ai căror sclavi devin (Molly, Riviera), fie că sunt dominaţi inconştient de tehnologia informaţională care le-a invadat existenţa (Marsha), procesul de evadare din corporalitate (*escaping the flesh*) dezvăluie în ficţiunea lui Gibson o lume în care discursul despre subiect devine tot mai absent. Există oare reversul medaliei ? Vor lua locul fiinţelor umane dispărute, obiectele ?

3.3.2. Obiectul devine subiect. *Traslation into flesh*

> "Coastele lui din oţel, tendoanele prinse de maluri, erau pierdute într-o aglomeraţie de vise: cabana pentru aplicarea tatuajelor, pasaje cu acoperişuri în cascade, dughene slab luminate, ticsite cu reviste mucezinde, vânzători de artificii, de momeli pentru pescuit, case de pariuri, baruri sushi, agenţi de împrumuturi şi ipoteci, vânzători de ceaiuri, bărbieri, baruri."[178]
>
> (William Gibson)

Podul din San Francisco (San Francisco Bay Bridge) va juca un rol important în două din cele trei volume ale trilogiei, numită tocmai din acest motiv, *a Podului*, în *Lumină virtuală* şi în *All Tomorrow's Parties*, care încheie ciclul. Dezafectat circulaţiei, în urma unui cutremur, pe Pod s-a dezvoltat şi s-a organizat, după toate legile unui teritoriu locuit, o comunitate a celor lipsiţi de adăpost, a celor respinşi de societatea oraşului în care n-au izbutit să se integreze. Acest teritoriu poate fi reprezentat în termenii unui *para-spaţiu* (*paraspace*)[179] sau, aşa cum îl descrie Samuel Delany ("a rhetorically heightened *other realm*"[180]), a "Zonei", aşa cum o defineşte Brian McHale, pornind de la conceptul de *heterotopie* (Michel Foucault): "the impossible space in which fragments of disparate discursive

[178] William Gibson, *Lumina virtuală*, op.cit., pp. 62-63.
[179] Scott Bukatman, op.cit., p. 157.
[180] Cf. Ross Farnell, art.cit., p. 463.

orders (actualized in cyberpunk as disparate microworlds) are merely juxtaposed, without any attempt to reduce them to a common order."[181]

Atât ca *para-spaţiu* (un alt domeniu al realului), cât şi ca *Zonă* (fragmente de lumi juxtapuse), acest teritoriu al nimănui, prin lipsa sa de coerenţă şi de unitate, şi al tuturor, prin libertatea cu care fiecare se poate exprima, în interiorul său, se manifestă pentru locuitorii săi ca un organism viu căruia aceştia încearcă, pentru a supravieţui, să-i cunoască obiceiurile. Descrierea pe care Gibson o face podului implică trimiteri explicite la anatomia umană: "coastele sale din oţel" sau "tendoanele prinse de maluri".

O foarte sugestivă descriere este cea a sistemului de colectare a deşeurilor menajere de pe suprafaţa podului, unul dintre aspectele multiplelor activităţi desfăşurate pe pod, dar şi un subiect de interes pentru Yamazaki, studentul în sociologie al Universităţii din Osaka, preocupat în redactarea unei istorii a podului şi a relaţiei sale cu oraşul. Acest sistem de colectare presupune un labirint complicat de furtunuri transparente, sugerând o intensă activitate vie în interiorul unui organism, care funcţionează după ritmurile fiziologice ale organelor sale: "Furtunurile coborau la întâmplare prin suprastructura podului, în arcuri graţioase, înnodate laolaltă ca nişte *ganglioni* [s.n], pentru a se întâlni sub platforma inferioară într-un bazin colector de cinci tone. Când acesta se umplea, explicase Skinner, un flotor declanşa o pompă care împingea deşeurile acumulate într-o conductă cu diametrul de un metru, conectată la sistemul municipal."[182]

Modalitatea aceasta de comunicare cu exteriorul, la nivelul colectării deşeurilor, "o interfaţă" între pod şi oraş, cum numeşte Yamazaki această joncţiune, sugerează, dacă e să fie privită în termeni culturali, în raport cu dialogul artistic modern-postmodern, o imagine a eşecului esteticii moderne faţă de laxitatea celei postmoderne. Structura podului, care îşi etalează la suprafaţă întregul său schelet mecanic precum şi sistemul complex de colectare a apei uzate, dezvăluie una dintre imaginile modernismului triumfător în arhitectură, a cărui trăsătură esenţială era aceea de a atrage atenţia asupra elementelor sale de structură (Centrul Pompidou realizat de Renzo Pianno şi Richard Rogers)[183]. Semnificaţia furtunurilor transparente prin care se colectează apa menajeră nu mai corespunde, însă, sensului

[181] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 250.
[182] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., pp. 88-89.
[183] Steven Connor, op.cit., p. 113.

iniţial cu care a fost învestit de către estetica modernă, ci, în aceeaşi manieră ironică şi complice a postmodernismului, evidenţiază eşecul unor forme stilistice pe care le şi parodiază. În acelaşi timp, la nivelul semnificaţiilor, raportul dintre oraş şi pod, pare să alterneze, podul nu numai că adună pe suprafaţa sa toate deşeurile materiale sau "umane" ale societăţii, dezvoltând astfel o sub-cultură respinsă de cea, presupus la modă, sau oficială, a oraşului, ci funcţionează şi ca un vast laborator de reciclare, reinvestind cu sens ceea ce parodiază: "[…] el înaintase domol prin lumea viscerală deschisă de neoane şi prin tot acest carnaval pestriţ al suprafeţelor recuperate din gunoaie, de o oroare perfectă. Atmosferă de basm. Placaj stropit cu argintiu, dale de marmură desprinse din pereţii băncilor uitate, plastic striat, alamă lustruită, paiete, canava vopsită, oglinzi, crom sărit şi cojit în aerul sărat."[184] Pe de altă parte, propriile deşeuri ale podului urmează acelaşi traseu al deşeurilor care provin din marele oraş, intrând în joncţiune cu acestea, într-un circuit natural complex, reiterativ, care face să dispară orice barieră dintre cele două spaţii (dispariţia graniţelor culturale).

Tot în manieră postmodernă, *Podul* problematizează dihotomia obiect/subiect deconstruind-o: "The Bridge is counter-culture materialized in a deconstruction of the object/subject dichotomy, where the structure and its inhabitants form a 'singularity'[…]"[185] Una dintre trăsăturile antropomorfice cele mai semnificative ale *Podului* este cântecul, masiva structură de oţel scoate sunete pe care în anumite momente cei care sunt atenţi pot să le audă. Cablul cel gros care susţine structura scheletică aeriană a podului este format din 17464 de şuviţe de sârmă, de grosimea unui creion, afirmă Skinner, unul dintre locuitorii podului, şi cel care îşi pune urechea pe el aude "[…] tot podul cum cântă, când vântul este potrivit."[186] În noaptea unei furtuni aude şi Yamazaki pilonul central "cântând". Cântecul podului, structura sa metalică care funcţionează asemeni unui organism viu, comunitatea heterotrofă care s-a dezvoltat parazitar pe suprafaţa sa, toate acestea fac ca podul să nu mai fie privit ca un simplu ansamblu, un obiect, care şi-a pierdut, de altfel, funcţionalitatea originară, ci ca o individualitate complexă, compusă din fragmente, care au între ele o legătură organică. Nu întâmplător, pentru Yamazaki, Skinner, bătrânul pe care-l vizitează frecvent în scopul cercetării sale, se identifică cu podul în chiar structura fragmentată a minţii, care şi-a pierdut

[184] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 63.
[185] Cf. Ross Farnell, art.cit., p. 464.
[186] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 47.

orientarea iniţială: "Mintea omului Skinner semăna în mod remarcabil cu podul. Se acumulaseră acolo lucruri în jurul unei armături de intenţii iniţiale până când se ajunsese la un punct critic şi apăruse un nou program. Dar ce era acel program ?"[187]

Esenţa cercetării de sociologie existenţială pe care o face Yamazaki constă în studierea formării sub-culturii în comunităţile needucate şi, din acest punct de vedere, marginale. Una dintre problemele pe care Yamazaki doreşte s-o clarifice este aceea a momentului care a dus la declanşarea procesului de "întrupare" a podului şi, mai exact, cum s-a produs metamorfoza unui obiect, funcţional cândva, dar dezactivat, datorită unor stricăciuni, într-un organism viu, într-o structură organică eteroclită, în interiorul căreia s-a dezvoltat o faună de sub-culturi care-i asigură simbiotic existenţa. Sunt întrebările pe care Yamazaki i le pune lui Skinner, unul dintre cei mai vechi locuitori ai *Podului*, respectat în comunitate ca fiind printre cei dintâi care se instalaseră acolo. Dar cum mintea bătrânului, aşa cum o percepe Yamazaki, semăna cu cea a podului, o aglomerare de lucruri vechi, adunate la întâmplare, şi răspunsul acestuia, pe care studentul în sociologie îl înregistrează cu fidelilate, pare total lipsit de coerenţă la prima vedere. Skinner "extrage" din memoria sa trei cadre de povestire diferite, sugestive nu atât prin lipsa lor de coerenţă cu ansamblul, ci prin aceea că evidenţiază, luate separat, anumite trăsături ale esteticii postmoderne: *colajul* ("[…] şi-a extins cutia cu vreo trei metri în afară folosind Super Blue şi brăţări metalice."[188]), *eclectismul* ("[…] monumente inutile şi de neexplicat, lipsite de sens şi totuşi în mod curios considerate a fi lucrări de artă caracteristice peisajului urban."[189]) şi *nostalgia* ("[…] am dat peste o carte poştală umedă, căzută pe trotuar cu faţa în sus. […] O adevărată melancolie."[190]).

Procesul consecutiv de semnificare, transformarea unei forme de conţinut într-o formă de stil, implicit într-un obiect de artă, şi apoi de re-semnificare, dintr-o formă de stil într-una de conţinut, dislocată din cadrul său originar, proces semiotic la care este supusă imaginea podului, este sugerat la nivel textual prin intenţia pe care o are un individ oarecare de a-şi tatua pe spate o fotografie panoramică a podului: "Am avut luna trecută un client care a adus o Cibachrome panoramică pe care o voia ca *piesă de*

[187] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 64.
[188] *Ibidem*.
[189] *Ibidem,* p. 65.
[190] *Ibidem,* p. 66.

spate. Toată porţiunea suspendată, a voastră şi *totul* era pe ea. *Frumoasă* poză, dar o voia imprimată exact la mărimea aia, şi pur şi simplu nu era destul de *lat*…"[191]. Tatuarea pe trup a imaginii podului, alături de antropomorfismul evidenţiat la nivel textual (prin trimiterile frecvente la anatomia umană şi la nivel comportamental prin cântecul podului) constituie esenţa procesului de "întrupare" (*embodiment*), de "trecere într-un trup" (*translation into flesh*) a *Podului*. Acest proces semiotic, de traslatare, prin "încarnare", a unui obiect într-un subiect, provocând implicit şi anularea dihotomiei obiect/subiect, apare, în relaţie cu universul uman, populat de Gibson cu fiinţe lipsite de orice securitate ontologică, ironică şi, implicit, critică.

Dacă *Podul* din *Lumină virtuală* este un teritoriu autonom, deschis, şi accesibil din exterior, un organism uriaş care produce un fel de sub-cultură ce îi asigură existenţa, *Locul* de pe orbită (*Contele Zero*), unde se află creatorul unor obiecte de artă preţuite, este un teritoriu închis, greu accesibil şi chiar lipsit de gravitaţie. Desprins din proprietăţile vechii corporaţii Tessier-Ashpool, un fel de container uriaş de gunoaie (*deşeuri*), *Locul*, cum i se spune, nu cunoaşte decât doi locuitori, pe Jones, un aventurier care îşi căutase o zonă în care să se ascundă din cauza unor probleme, şi Wigan Ludgate, un fost cowboy al consolei, care începuse să se ocupe cu tranzacţia operelor de artă proiectate acolo. Într-un fel, ceea ce se petrece în această micro-lume, desprinsă de orbita lumii-mamă, care a proiectat-o, reiterează acelaşi proces de translaţie a unui obiect într-un subiect, proces care se produce însă, la un nivel existenţial superior, nu atât în materia şi funcţionalitatea biologică a unui trup, cât într-o minte, într-o conştiinţă, dotată cu un instinct creator. Acest *Loc* este o adevărată groapă de gunoi, în care fragmente de obiecte plutesc în impondera-bilitate. Ceea ce conferă, însă, semnificaţie *Locului* este un mecanism uriaş de braţe metalice, acţionate în mod misterios de o voinţă creatoare, care apucă fragmente de obiecte ce plutesc în atmosfera lipsită de gravitaţie, pe care, în ritmul unor armonii muzicale ce nu pot fi auzite, le prelucrează prin compunere, asamblare, colaj, în adevărate opere de artă. Se regăsesc în această manieră de creaţie trăsături ale artei postmoderne, care îmbină eclectismul cu ornamentaţia şi, în plus, cu tehnologia. Interesant este, însă, faptul că mecanismul de braţe metalice care produce aceste obiecte de artă nu este o simplă maşinărie, programată pe anumiţi parametri de funcţionare, ci o *voinţă de creaţie* manifestată printr-un instinct creator, de care numai o

[191] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 196.

fiinţă umană ar fi capabilă. Ceea ce a determinat transformarea unor resturi de *inteligenţă artificilă* din matricea clanului Tessier-Ashpool, într-o *voinţă de creaţie*, şi, implicit, într-un *subiect creator*, este tocmai distrugerea şi fragmentarea memoriei totale pe care *inteligenţa artificială* din sistem ar fi avut-o: "Cîndva, pentru un timp strălucitor, un timp fără durată, eram simultan peste tot… Dar timpul strălucitor s-a fărîmat. Oglinda era imperfectă. Acum sînt numai unul… Am totuşi cîntecul meu, iar tu l-ai auzit. Cînt alături de obiectele acestea care plutesc în jurul meu, fragmente ale familiei care mi-a asigurat naşterea." [192]

Obiectele de artă pe care le concepe creatorul de casete nu participă la nici un proces de restaurare estetică a lumii care le-a produs, astfel că fragmentele din care au fost compuse casetele sunt mai întâi sustrase din contextul lor şi apoi deposedate de orice urmă de semnificare (jacheta lui Marly, poşeta, pachetul gol de ţigări Gauloise), până îşi pierd orice urmă de valoare în sine. Marly asistă fascinată la un moment în care creatorul de casete pregăteşte o nouă operă de artă şi urmăreşte cum jacheta sa şi poşeta, agăţate de peretele domului, sunt preluate de braţele metalice şi potrivite în viitoarea operă: "Ridicase ochii la timp pentru a vedea un braţ scînteietor înhăţîndu-i mîneca jachetei. Următoarea fusese poşeta, rostogolindu-se graţioasă la o jumătate de metru înapoia ei, agăţată de un manipulator terminat printr-un senzor optic şi o gheară simplă. Marly se uitase cum lucrurile ei pătrundeau tot mai adânc în dansul neîncetat al braţelor. După cîteva minute, jacheta reapăruse, răsucindu-se din nou. Din ea păreau că fuseseră tăiate pătrate şi dreptunghiuri regulate şi femeia se pomenise rîzînd."[193]

Dacă felul în care funcţionează mecanismul de creare a casetelor poate fi descris şi urmărit şi chiar explicitat în termeni estetici, intenţia creatoare şi ceea ce determină mecanismul de braţe metalice să confecţioneze opere de artă şi nu obiecte artizanale sau chiar funcţionale nu se lasă atât de uşor înţeleasă. Marly, ca personaj ex-centric lumii cyberspace-ului, considerată a fi, mai degrabă, un personaj "auditor"[194], a pornit în căutarea Artistului casetelor, cel care într-un univers de holograme, de apariţii *simstim*, de inteligenţe artificiale şi de realitate virtuală, produce cu adevărat obiecte reale, obiecte pe care, chiar de la prima vedere, le

[192] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 293.
[193] *Ibidem*, pp. 292-293.
[194] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *Antimancer: Cybernetics and Art in Gibson's Count Zero*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 22, Part 1, March 1995, p. 73.

consideră obiecte de artă: “Caseta era un univers, un poem îngheţat la frontierele experienţei omeneşti.”[195] Venind oarecum din afara universului cyberpunk, Marly este angajată de Virek în căutarea altor casete ale aceluiaşi artist, mai ales datorită capacităţii sale de percepţie în lumea obiectelor reale, şi de separare a acestora faţă de cele artificiale, separare pe care cei care trăiesc cu realitatea virtuală nu mai sunt capabili s-o facă. Dar ceea ce a început ca fiind căutarea altuia a sfârşit prin a fi propria căutare, scopul căutării lui Marly fiind *Artistul Ultim*, “[…] who can demonstrate to her that aura can still be produced by art.”[196]

Dacă Marly este tot timpul sensibilă la realitatea virtuală din jurul său pe care o respinge instinctiv, o dată ajunsă în domul în care se produc operele de artă pe care le căuta, nu are nici o reacţie de recul faţă de mecanismul de braţe, a cărui mişcare o percepe sub forma unui dans şi nu ca pe o mişcare mecanică a unui ansamblu metalic.

Explicaţia este simplă. Dincolo de stranietatea *Locului* în care a ajuns, Marly este capabilă să înţeleagă că se afla chiar în mijlocul procesului creativ, de unde avea o percepţie totală, atât faţă de artistul aflat în timpul procesului creator, cât şi faţă de obiectul de artă a cărui elaborare era în curs de desfăşurare. Şi, în acel moment, mecanismul complex de braţe metalice a dobândit în ochii lui Marly însuşirea de a fi a Artistului, ca o subiectivitate creatoare, poetul capabil “să îngheţe un poem la frontierele experienţei omeneşti.”

Experienţa lui Marly în universul creaţiei şi contactul său cu creatorul de casete poate fi raportată şi la relaţia cititorului cu scriitorul: “[…] by constructing a model of aura-producing artist in The Boxmaker, Gibson is requiered to furnish another terminal for his hermeneutic circuit: the passive receiver of auratic energy, i.e., of meaning. Marly fulfils this function systematically.”[197] Tocmai de aceea, aşa cum observă şi Istvan Csicsery-Ronay Jr., dorinţa lui Marly de a primi aura nu este suficientă pentru a acoperi lipsa de semnificaţii dintr-o lume a *simulacrului*: “Because marly has nothing to offer but her desire to receive aura, her ephipany is strained and affected […] The aura has been forged”[198]. Întoarsă la existenţa ei, Marly începe să se ocupe cu tranzacţia

[195] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 24.
[196] Istvan Csicsery-Ronay, Jr., *Antimancer: Cybernetics and Art in Gibson's Count Zero*, art.cit., p. 73.
[197] *Ibidem*, p. 77.
[198] *Ibidem,* p. 78.

obiectelor de artă, plasându-se astfel în interiorul procesului de transformare a obiectului artistic într-o marfă, un obiect de consum pe o piaţă de capital, unde treptat îşi va pierde aura.

Felul în care obiectul a fost eliberat din funcţia, cât şi din natura sa ca obiect, atât în cazul *Podului* cât şi a *Locului*, şi cum printr-un complex proces de re-semiotizare (*Podul*) şi de estetizare (*Locul*) s-a instalat într-o nouă identitate, cu însuşiri umane (de organism viu sau de voinţă creatoare) evidenţiază în plus importanţa raportului obiect/subiect în ficţiunea lui Gibson. Indiferent de perspectiva din care a fost privit, problematizarea acestui raport pătrunde în ficţiunea lui Gibson din două direcţii, mai întâi ca o consecinţă a teoriilor şi dezbaterilor culturale postmoderne care nu puteau rămâne fără ecou în ficţiunea cyberpunk şi, apoi, ca o cerinţă inerentă poeticii cyberpunk, unde interferenţa dintre tehnologie şi uman conduce, într-o altă manieră decât în ficţiunea postmodernă, la reconfigurarea frontierelor obiectului în raport cu subiectul, reconfigurare eliberată de orice urme transcendente.

4. Dimensiunea metafizică

> “[…] le domaine du profane se présente comme celui de *l'usage commun* [...]. Le monde du sacré, au contraire, apparaît comme celui du dangereux ou du défendu: l'individu ne peut s'en approcher sans mettre en branle des forces dont il n'est pas le maître et devant lesquelles sa faiblesse se sent désarmée. Cependant, sans leur secours, il n'est ambition qui ne soit vouée à l'échec. En elles, réside la source de toute réussite, de toute puissance, de toute fortune. Mais on doit redouter, en les sollicitant, d'être leur première victime.”[199]
>
> (Roger Caillois)

În încercarea de a situa experinţele, atât individuale cât şi colective, ale individului, cu transcendenţa, este o practică deja curentă în filosofia şi hermeneutica religiilor de a analiza categoria profanului în raport de complementaritate, dar şi de opoziţie, cu categoria sacrului. Manifestarea sacrului ca *hierofanie*, după cum o defineşte Mircea Eliade, se face ca o

[199] Roger Caillois, *L'homme et le sacré*, Paris: Gallimard, 1993, p. 30.

realitate de cu totul alt ordin decât cea cunoscută ca naturală[200], sau reală. Fenomenul sacrului, prin trăsăturile cu care s-a încercat aproximarea sa, ca *iraţional* (Rudolf Otto), ca manifestare a *violenţei* (René Girard), ca o *categorie a sensibilităţii* (Roger Caillois), sau ca un *mod de a fi în lume* (Mircea Eliade), fiind pus în opoziţie cu profanul, a cunoscut, în funcţie de fondul mitic sau religios al conştiinţei umane, atitudini diferite de raportare la acesta. Gândirea mitico-magică presupune un anumit fel de a fi în lume al individului, sacru, în esenţă, care se raportează în permanenţă la mituri, aşa cum gândirea religioasă presupune, la rândul său, o *istorie sacră*, care îi stabileşte omului religios coordonatele în care îşi poate actualiza dimensiunea sacră.

În concepţia lui Mircea Eliade omul religios nu a dispărut nici din societatea modernă, tot mai *desacralizată* însă, după cum n-a dispărut nici sacrul care mai poate fi regăsit, *camuflat,* în manifestările actuale de producere a mitologiilor moderne, producătoare de imagini (cinematografia, televiziunea) sau de iluzii religioase (sectele), şi chiar de mistificări politice (comunismul)[201]. Comportamentul religios, motivele mitice exemplare (lupta dintre bine şi rău) sau scenariile iniţiatice persistă încă, după cum conchide Mircea Eliade, într-o manieră *camuflată*, până şi în manifestările cele mai lipsite de religiozitate ale omului modern.

În opoziţie cu domeniul profanului, cel al *uzajului comun*, în care individul nu are nevoie să-şi ia precauţii de ordin superior, sacrul, după cum subliniază Roger Caillois, dezvăluie o lume a *pericolului*, la a cărei apropiere se declanşează forţe pe care fragilitatea omului nu le poate domestici. Drumul de acces către lumea sacrului nu este lipsit de pericole şi lui îi poate cădea victimă chiar cel care s-a angajat într-o astfel de acţiune. De aceea, în drumul său către sacru, omul s-a sprijinit pe o anumită eficacitate a funcţiilor îndeplinite de mituri, de un întreg complex învăţat de tabu-uri, sau de istoriile sacre, toate reprezentând, în esenţă, exprimări ale fondului său religios. Studierea rolului miturilor, în raportarea omului la ceea ce scapă orizontului imediat al experienţei sale, a făcut loc, o dată cu dezvoltarea unei conştiinţe istorice a individului, anumitor manifestări ale tendinţei de "literaturizare" a mitului în forme de naraţiune, ca feeria, scrierea fantastică şi, mai târziu, literatura science-fiction[202].

[200] Mircea Eliade, *Sacrul şi profanul*, trad. din lb. fr de Rodica Chira, Bucureşti: Humanitas, 1992, pp. 12-13.
[201] *Ibidem*, pp. 190-193.
[202] Roger Caillois, *Eseuri despre imaginaţie*, op.cit., pp. 157-158.

Înlocuind într-o serie succesivă mitul, miraculosul şi fantasticul[203], dar păstrându-şi, în esenţă, caracterul de naraţiune şi articulându-se în jurul unui mit non-explicit, literatura science fiction s-a transformat într-o "mitologie modernă"[204] a lumii actuale. În prelungire, şi ficţiunea cyberpunk, cu atât mai mult cu cât este mai aproape de reprezentarea unui viitor imediat decât este literatura science fiction, dobândind astfel un grad mai ridicat de verosimilitate, şi, în plus, presupune experienţa reală într-un spaţiu non-cartezian, care este cyberspace-ul, îndeplineşte în societatea actuală o funcţie simetrică imaginarului mitic în societăţile arhaice. Universul cyberpunk care se concretizează ficţional în jurul conceptului de *realitate virtuală*, prin accesul pe care-l deschide spre un dincolo al experienţei directe a simţurilor, "localizabil" în cyberspace, se încarcă, în sens filosofic, cu restul de transcendenţă pe care nihilismul nietzschean şi filosofia fiinţei din secolul al XX-lea n-au reuşit să o anihileze. Într-o societate a transcendenţei absente, ficţiunea cyberpunk nu îşi propusese să ofere o nouă transcendenţă sau o recuperarea a celei dispărute, ci mărturiseşte despre o posibilă experienţă, a oricărui individ aflat în faţa unui calculator, cu ceea ce se manifestă acolo, o nouă credinţă, care poate să fie una adevărată sau una falsă. Observând jocurile pe computer ale copiilor, William Gibson a făcut într-un interviu o remarcă asemănătoare: "Everyone who works with computers seems to develop an intuitive faith that there's some kind of actual space behind the screen."[206] Pe baza suportului fragil al acestei credinţe, adevărate sau false, se construieşte întregul edificiu metafizic al universului cyberpunk.

Marea majoritate a analiştilor conceptului de realitate virtuală şi ai conceptului de cyberspace a fost de acord, în ciuda perspectivelor diferite de abordare, asupra unui aspect care conferă o proprietate unică acestui spaţiu în raport cu spaţiul real, şi anume faptul că e conceput ca o structură non-carteziană, în parametri non-fizici: "[…] cyberspace presents several proprieties not shared by physical space. It is traveled by jumps and seemingly instantaneus transportation rather than being traversed point by point like cartesian space. It is not finite, but infinitely expandable […]. Being non physical, it is equidistant from all points in the physical world. Since it expands and changes continually, it cannot be

[203] Roger Caillois, *Eseuri despre imaginaţie*, op.cit., p. 158.
[204] Roger Bozzetto, op.cit., p. 120.
[206] *Cyberpunk era.* (William Gibson interviews), art.cit., p. 79.

mapped."[207] Toate aceste trăsături singulare ale cyberspace-ul produc, în raport cu lumea reală, fizică, un fel de ecou metafizic, propriu universului cyberpunk, sugerat la nivel textual de prezenţa zeităţilor care-l populează şi de promisiunile unui paradis virtual, etern şi infinit. Asemeni anumitor modele matematice, a teoriei super-stringurilor, de pildă, structura cyberspace-ului impune o realitate fundamentală aflată în afara existenţei mundane, o realitate tradusă doar în formalismul limbajului cibernetic a cărui acceptare e doar o chestiune de opţiune şi, de ce nu, de credinţă.

Dimensiunea metafizică se prezintă în universul gibsonian sub două aspecte: mai întâi, se acumulează treptat elementele care sugerează intensificarea unei prezenţe în spaţiul virtual, în cyberspace, ceea ce declanşează frenezia căutărilor (unele experienţe sfârşind cu această credinţă); apoi, pe măsură, ce universul virtual se face cunoscut, în absenţa unui sentiment religios profund, lumea întreagă, atât cea virtuală cât şi cea reală, se dovedeşte a fi goală de transcendenţă.

4.1. O lume pentru zei. Cyberspace

> After all, we are talking about virtual 'reality', not fleeting hallucinations or cheap thrills. We are talking about a profound shift in the layers of human life and thought. We are talking about something metaphysical."[208]
>
> (Michael Heim)

Orizontul metafizic nu se lasă uşor depistat în ficţiunea lui William Gibson, cu atât mai mult cu cât se dezvăluie progresiv, şi se formează dintr-o direcţie care, aparent, nu are o sarcină transcendentă evidentă. Spre deosebire de o bună majoritate a textelor de science fiction, din tradiţia clasică şi modernă, care schiţează de la începutul naraţiunii cadrul metafizic adecvat lumii imaginate, conferind intrigii mai multă adâncime, William Gibson nu face un scop în sine din elaborarea planului metafizic al ficţiunilor sale, lăsând chiar impresia că nu există un asemenea plan, ci urmează traseul sinuos al sugestiilor şi al inferenţelor textuale actualizate la nivelul discursului. În *Neuromantul*, de pildă, ideea unei zeităţi în cyberspace nu se conturează decât spre finalul volumului, fără a se lăsa,

[207] Marie-Laure Ryan, *Cyberspace, Virtuality, and the Text*, art. cit., p. 86.
[208] Micahel Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, op.cit., p. xvii.

însă, explicată. Intriga se conturează în jurul unei *inteligenţe artificiale* din sistemul Tessier-Ashpool, Iarnă Mută (Wintermute), ale cărei intenţii nu sunt foarte clare nici pentru cei care o slujesc. Încercând să afle mai multe despre Iarnă Mută, Case apelează la mentorul său Dixie Linie-dreaptă, conservat după moarte sub forma unei matrici de personalitate ROM. Descriind o *inteligenţă artificială*, Dixie insistă pe două trăsături esenţiale ale acesteia, în primul rând, pe faptul că e lipsită de orice caracteristică umană, fiind în totalitate o *construcţie artificială*, şi, în al doilea rând, pe faptul că printr-un sistem de auto-distrugere la care este conectată, era *condiţionată* ca în momentul în care ar încerca să se extindă, sistemul de control să se auto-declanşeze, desfiinţând-o. Din această cauză, acţiunile unei *inteligenţe artificiale* în sistem sunt destul de limitate, nepermiţându-i-se să iasă în afara limitelor soft-ului de bază şi ale structurii sale principale şi să se ridice deasupra determinismului în virtutea căruia tehnicienii săi au construit-o. Totuşi, *inteligenţa artificială* din sistemul Tessier-Ashpool, Iarnă Mută, are un scop precis, care se revelează, însă, abia spre finalul acţiunii, şi anume, *autonomia,* autonomia faţă de sistem şi faţă de cei care îl gestionează şi, în acest fel, dobândirea puterii absolute în cyberspace. Evoluţia intrigii duce spre finalul dorit de Iarnă Mută, contopirea cu cealaltă *inteligenţă artificială* din sistem, cu Neuromantul, şi dobândirea puterii absolute în spaţiul virtual. Inteligenţa, capacitatea de a lua decizii şi de a face schimbări, toate aceste trăsături care îl caracterizează pe Iarnă Mută, se unesc cu personalitatea şi nemurirea care-l reprezintă pe Neuromant, în ceva care nu este numai o sumă a trăsăturilor celor două *inteligenţe artificiale*, ci ceva, mai mult, un întreg care, în urma acestei contopiri, se extinde mereu spre infinit. Răspunsul pe care-l primeşte Case la întrebările sale: "Cum diferă lucrurile ? Tu conduci acum lumea ? Eşti Dumnezeu ?"[209], ambiguizează şi mai mult natura noii entităţi create : "Lucrurile nu diferă. Lucrurile sunt lucruri."[210].

Dacă se sugerează prin acest final (*Neuromantul*) ideea unei divinităţi virtuale, unice, un fel de *Cybergod*, omnipotent şi omniprezent, având capacitatea de a transcende spaţiul şi timpul, ca să intre în contact cu sisteme îndepărtate (sistemul Centauri), volumul al doilea al trilogiei (*Contele Zero*) transformă aproape în întregime acest scenariu metafizic. Zeitatea unificată din *Neuromantul* dispare dispersându-se în *zeităţi loa*

[209] William Gibson, *Neuromantul*, op.cit., p. 334.
[210] *Ibidem*.

voodoo, care populează şi controlează spaţiul cibernetic, fiind aproape imposibilă reperarea şi localizarea lor. În încercarea de a-şi găsi o formă de manifestare în cbyerspace acestea au ales trăsăturile zeităţilor *voodoo loa*, zeităţi a căror provenienţă, în ficţiunea lui Gibson, se explică prin impresia lăsată autorului de un articol din *National Geographic* care se ocupa de zeităţile primitive, din panteonul haitian[211]. Desprinse din entitatea mare, în mici fragmente, aceste zeităţi controlează anumite "provincii" din cyberspace, cum ar fi cea a *Dragostei*, şi cea mai faimoasă, a *Morţii*. Zeităţile *loa* sunt greu de depistat chiar şi pentru cei familiarizaţi cu matricea, modul lor de manifestare nu este unul abstractizat în structuri algoritmice, ci îşi aleg, pentru a se exprima, fiinţe umane capabile să le asculte *vocile* şi să le reproducă. Un astfel de caracter este Angie Mitchell. Fiind încă o copilă, când tatăl ei i-a făcut implantul cu biocip-ul care-i permitea accesul instantaneu în cyberspace, a fost aleasă de zeităţile *loa* ca mediu de transmitere a mesajului lor cibernetic. Angie nu înţelege la început ce i se întâmplă, vocile pe care le aude în mintea ei punându-le pe seama viselor. În stările de transă, spiritul fetei este locuit de o zeitate *loa* care îşi spune *Stăpînul Drumurilor* şi care îl va ghida pe Turner, mercenarul ce o are în pază pe Angie, înspre *Proiecte*, comunitatea care construise pentru zeităţile *loa* un altar de închinare. În *Proiecte*, Angie este aşteptată ca *Fecioara Miracolelor*, capabilă să interpreteze vocile care se fac auzite în cyberspace. Pentru Istvan Csicsery-Ronay Jr., rolul zeităţilor *loa* în ficţiunea lui Gibson este unul de *contracarare* a greutăţii care înclină balanţa înspre artificial şi non-organic: "With the cyberloa, the balance between artificial and organic in the cyborg-mediated interface between the meat-world and the matrix now tips significantly toward the organic and archaic, the primitive."[212]

Credinţa că un zeu locuieşte în cyberspace este împărtăşită şi de fostul cowboy al consolei, Wigan Ludgate, cel care retras din lume pe orbită, în fosta proprietate a clanului Tessier-Ashpool, îşi duce existenţa în preajma Făuritorului de casete, considerând că l-a găsit pe Dumnezeu: "Lud îi zice-n multe feluri, dar cel mai des Împărăţia. Crede că l-a găsit pe Dumnezeu. Probabil c-aşa-i, dacă vrei să iei lucrurile din punctul ăsta de

[211] Istvan Csicsery-Ronay Jr., *Antimancer: Cybernetics and Art in Gibson's Count Zero*, art.cit., pp. 79-80.
[212] *Ibidem*, p. 81.

vedere"[213]. Această credinţă a lui Wigan despre care Jones îi povesteşte lui Marly, prezentată sub forma unei povestiri anecdotice despre un nebun, îşi pierde prin relatare orice fior metafizic, pe care nici unul dintre cei doi interlocutori nu-l împărtăşesc. Experienţa, pe care Marly însăşi o are în acel *Loc* sau în *Împărăţie*, este de cu totul altă natură decât cea a lui Wigan şi nu are în ea nimic metafizic, fiind una de natură estetică. Pentru Jones, *Locul* nu reprezintă nimic altceva decât o ascunzătoare potrivită pe care a găsit-o atunci când avea nevoie. Un alt vizitator al *Locului*, Paco, are o viziune şi mai pragmatică a acestuia, *Locul* nu reprezintă decât o proprietate particulară care trebuie protejată în virtutea intereselor proprietarului său de drept. Toate aceste atitudini diferite faţă de acelaşi loc, căruia fiecare îi acordă o anumită valoare, *metafizică* (Wigan Ludgate), *estetică* (Marly), *reală* (Jones) şi *juridic-economică* (Paco), desemnează caracterul ambiguu şi raportat la anumite circumstanţe ale aventurii în cyberspace, niciodată identică de la un individ la altul, şi nici chiar în cazul aceluiaşi individ. Divinităţile din cyberspace sunt acolo pentru că aşa li se *pare* celor care cred că le aud. Suportul metafizic din ficţiunea lui Gibson depinde de experienţele individuale şi de nevoia de metafizic, pe care cei care populează această lume le trăiesc.

Dacă *Trilogia Cyberspace*-ului, în bună parte, se concentrează asupra posibilităţilor de acces în cyberspace, încercând să restabilească, pe noi coordonate în lumea virtuală a cyberspace-ului, o nouă dimensiune metafizică reprimată sau chiar inexistentă în planul real, eliberând în reţea agenţi metafizici, inaccesibili experienţei fizice (*Voodoo loa*, *Cybergods*), *Trilogia Podului* mai păstrează dintr-o lume reală, nu prea îndepărtată de prezent, dar profund desacralizată, numeroase semne ale unui imaginar religios creştin. Universul religios se prezintă în *Lumină virtuală*, fragmentat în comunităţi creştine, al căror scop de a atrage clienţii credincioşi promovează un adevărat marketing religios, diferit de la o comunitate la alta, în funcţie de societatea din care provin cei cărora li se adresează. O biserică influentă, cea a comunităţii creştine *Paradise, So. California*, susţine că Dumnezeu se manifestă şi se arată prin *televizor*, televizorul reprezentând obiectul fetiş al comunităţii, fiind totodată şi simbolul unei societăţi care a crescut, s-a format şi s-a raportat în permanenţă la realitatea oferită de canalele de televiziune.

[213] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 256.

Brian Mchale consideră televiziunea ca fiind o metaforă privilegiată a lumii postmoderne, ajungând să înlocuiască, ca "dominantă culturală", cinematograful[214], reprezentativ pentru lumea modernă. Analizând, ca "obiect paradigmatic al reprezentării", reflectarea televiziunii în ficţiunea postmodernă, Brian McHale ajunge la concluzia că aceasta joacă rolul unor "pluralizatori ontologici", care fie introduc un plan secund, ontologic, în naraţiune, fie îl problematizează pe cel existent, multiplicându-l: "[…] representations of film and TV figure among the range of postmodernist motifs and strategies that might collectively be called 'ontological pluralizers'. This term covers a variety of formal or stylistic devices and narrative motifs all designed to introduce secondary worlds within the world of the fiction, or to split and multiply the primary ontological plane."[215] Această funcţie a televiziunii de "pluralizator ontologic", descrisă de Brian McHale o regăsim şi în ficţiunea lui Gibson, în credinţa comunităţii creştine *Paradise So California*, pentru care televiziunea, ca mediu de manifestare a divinităţii, impune un plan secund, ontologic, şi, în plus, la un alt nivel, televizorul ca aparat îndeplineşte şi funcţia obiectului venerat prin ceea ce reprezintă. Această dublă reprezentare a televiziunii, Brian McHale o surprinde pentru ficţiunea postmodernă analizând texte ca *The Crying of Lot 49* (Pynchon), sau *Satanic Verses* (Rushdie): "TV in these texts thus functions simultaneously at two different levels, at one level serving to *represent figuratively* that very ontological plurality to which, at another level, TV itself contributes. Here TV is a *figure of itself*, a kind of strange loop."[216]

Încă de la intrarea în perimetrul ocupat de comunitatea creştină *Paradise So California*, se observă pretutindeni afişarea televizorului ca simbol al unei credinţe revelate prin canalele de televiziune, care transformă până şi vechile simboluri: "Şi o cruce şi mai înaltă, din şină de tren sudată, un fel de cadru plin cu televizoare vechi, privind cu toate ecranele lor moarte către drum."[217] Interesant este faptul că nu apar slujbe religioase care se transmit prin televizor, membrii comunităţii uitându-se, pur şi simplu, la filme vechi pe care le urmăresc conectaţi la ideea că acestea transmit ceva:

[214] Brian McHale, *Constructing Postmodernism*, op.cit., p. 125.
[215] *Ibidem.*
[216] *Ibidem*, p. 131.
[217] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 240.

"Se uită acolo, mai ales la filmele alea vechi, şi-şi închipuie că dacă văd destule, un timp îndelungat, îi pătrunde cumva spiritul."[218] Menţinerea coeziunii acestei comunităţi se sprijină şi pe cărticelele de rugăciuni, scrise de reverendul Fallon, întemeietorul sectei, cărticele menite să-l ajute pe creştin în viaţa de zi cu zi şi să-l protejeze de relele societăţii (există, de pildă, şi o cărticică de rugăciune contra virusului HIV). Textele publicitare, cu un impact vizual extrem de ridicat, fiind afişate pretutindeni, au, de asemenea, menirea să ţină trează conştiinţa credincioşilor: "EŞTI TU GATA PENTRU VEŞNICIE? EL TRĂIEŞTE! DAR TU AI SĂ TRĂIEŞTI? UITĂ-TE LA TELEVIZOR!"[219]

Primul volum al *Trilogiei Podului*, *Lumină virtuală*, a cărei acţiune plasată undeva în 2005, adică într-un viitor la numai 12 ani depărtare faţă de data apariţiei acestuia, mai păstrează încă anumite elemente religioase aparţinând imaginarului creştin, dislocate însă din semnificaţiile lor originare. Pentru comunitatea creştină, mediul-altar pentru manifestarea divinităţii este televizorul, fiind însă un obiect profan, simbol al unei societăţi de consum, acesta nu poate produce *hierofanii*, găsindu-se, de altfel, pe cea de-a treia treaptă în ordinea simulacrului (Baudrillard), în încercarea de a *masca* orice *absenţă* a semnificaţiei[220]. O foarte sugestivă imagine a televizorului ca obiect fetiş care şi-a pierdut însă orice urmă de semnificare, distrugând şi semnificaţia realităţii pe care n-o mai reflectă, este cea în care apare o cruce de lemn cu un ecran de televizor găurit de un glonte de calibrul 22: "Atunci, o cruce din lemn păru să răsară, în bătaia farurilor, înaltă de vreo patru metri, cu ACORDEAZĂ-TE LA NEPRIHĂNITA LUI TRANSMISIE, cu un televizor portabil prăfuit ţintuit la nivelul la care ar fi trebuit să se afle capul lui Isus. Careva luase la ţintă ecranul cu un 22, după cum părea."[221]

În celelalte două volume ale *Trilogiei Podului* (*Idoru* şi *All Tomorrow's Parties*), televizorul ca aparat dispare, locul său fiind preluat de ecranul calculatorului şi de o tehnică super-sofisticată de producere a virtualului, independent de realitatea dată. În regimul simulării, descris de

[218] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 241.
[219] *Ibidem.*
[220] Vezi în acest sens capitolul III, subcapitolul 2.1. al lucrării, dedicat viziunii lui Baudrillard asupra neutralizării realităţii de către mass-media.
[221] William Gibson, *Lumină virtuală*, op.cit., p. 237.

Jean Baudrillard, acesta ar reprezenta ultimul stadiu, când mass-media produce simulacre ale realului, provocând distrugerea semnificaţiei şi a oricărei relaţii cu realitatea. Un astfel de simulacru este Rei Toei (*Idoru*, *All Tomorrow's Parties*). Construcţia digitală a lui Rei presupune o structură informaţională complexă, a cărei absenţă sau prezenţă se manifestă prin imagini convenţionalizate ale mediei electronice, fiind un adevărat proces în desfăşurare: "Rei's only reality is the realm of ongoing serial creation […]. Entirely *process*; infinitely more than the combined sum of her various selves."[222] Dezvoltându-şi personalitatea, fără ştiinţa inginerilor săi, şi datorită educaţiei primită de la Laney, un vizionar al cyberspace-ului, Rei se desprinde din structura sa de bază, dobândind o identitate proprie, fluidă şi libertatea de mişcare în spaţiul virtual. Interesantă este evoluţia sa din *All Tomorrow's Parties*, unde Rei Toei părăseşte rolul de ideal feminin al dragostei, devenind un fel de simbol al feminităţii ca principiu universal al naturii, unificând, în manifestările ei, forţa posesivă a unei zeităţi din Grecia Antică cu serenitatea apariţiilor Sfintei Fecioare din imaginarul religios catolic. Acest gen de revelaţie, ca *hierofanie*, o trăieşte în prezenţa idolului mediatic, Rydell, cel care îşi ironiza prietenul, adept al credinţei reverendului Fallon (*Lumină virtuală*). *All Tomorrow's Parties* se încheie cu intrarea în lume a unui idol perfect uman, care păşeşte afară din toate unităţile *nanofax*, noua tehnologie capabilă să producă duplicate pentru orice obiect de la distanţă. Aceasta ar fi putut să fie în ordinea simulacrelor lui Baudrillard cel de-al "cincilea" stadiu, despre care sociologul francez n-a mai discutat, aparţinând doar de domeniul science-fiction, e stadiul în care simulacrele produse de mass-media ar putea să *prindă viaţă*, reîntorcându-se în realitate.

Dacă personajele din ficţiunea lui Gibson îşi încep aventura în cyberspace sau în realitatea virtuală, în speranţa că vor întâlni acolo transcendenţa (Case, Bobby, Gentry) sau că vor trăi o experienţă dincolo de tot ceea ce presupune orice experienţă în plan real (Rez, Angie), sfârşitul aventurii nu prespune automat împlinirea acelui scop, adeseori ratat (Case) ci, acceptarea ideii că s-ar putea ca la finalul călătoriei să nu existe nimic *acolo*, importantă fiind aventura în sine şi nu scopul urmărit.

[222] William Gibson, *Idoru*, op.cit., p. 202.

4.2. O lume fără zei. Lumea

"There's no there, there."[223]
(William Gibson)

Primul care înţelege că aventura în cyberspace durează doar atât cât ţine sentimentul că acesta ar fi *locuit* de o prezenţă, situată mai presus de tot ceea ce reprezintă lumea reală, este Case (*Neuromantul*). Conştiinţa lucidă pe care o dobândeşte Case, în finalul aventurii sale, provine din înţelegerea profundă a structurii matricii, înţelegere care i se revelează la două nivele de experienţă diferite, dar complementare. Primul presupune trecerea de la impresia că *deck*-ul cyberspace reprezintă *mişcarea* însăşi, la viteză mare (Case are tot timpul sentimentul că se află în mare viteză, ideea, în sine, de *cowboy* presupune mişcarea) la senzaţia că, de fapt, cuplarea la cyberspace nu face decât să reprezinte ceva *în mişcare*, în timp ce universul virtual rămâne static, în esenţa sa. Aceată diferenţiere între obiecte care reprezintă *mişcarea*, pe de-o parte, şi computerul care reprezintă ceva *în mişcare* o face Fredric Jameson, analizând, relaţional, mijloacele de transport în spaţiu, ca locomotiva şi avionul, cu "noul mijloc" de transport în spaţiul virtual, computerul. Spre deosebire de locomotivă şi avion care reprezintă mişcarea, afirmă Jameson, "this new machine […] can only be represented *in motion*." [224]

În al doilea rând, se pune întrebarea, dacă computerul simulează *mişcarea*, oare nu face mai mult, *simulând* şi implicarea senzorialului uman? Analizând arhitectura postmodernă, Fredric Jameson observă că aceasta, ca şi alte produse culturale, de esenţă postmodernă, "[…] stands as something like an imperative to grow new organs, to expand our sensorium and our body to some new, yet unimaginable, perhaps ultimately impossible, dimensions"[225]

Ca un produs cultural al unei lumi informaţionale, cyberspace-ul provoacă aceeaşi nevoie de extindere a senzorialului uman, de transgresare a corpului spre nivele de conştiinţă superioare, nevoie pe care orice cowboy o trăieşte cu maximă intensitate. Dacă computerul produce simularea mişcării, precum şi nevoia de extaz, ca imperativ al ieşirii din

[223] William Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, op.cit., p. 55.
[224] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, op.cit., p. 45.
[225] *Ibidem,* p. 39.

condiţia fizică, atunci accesul în cyberspace poate produce şi nevoia de divinitate. Când însă această nevoie se concretizează în vizualizarea structurii matricii ca divinitate, divinitatea însăşi dispare. Cine să mai aibă nevoie de o "divinitate" a cărei preocupare majoră este aceea de a comunica cu alte "divinităţi" din Sistemul Centauri ? În esenţa acestei întrebări constă refuzul lui Case precum şi ocultarea din lume a divinităţii în volumele următoare (*Contele Zero*, *Mona Lisa Overdrive*).

Pentru Bobby şi Gentry (*Mona Lisa Overdrive*) căutarea transcendentului nu sfârşeşte o dată cu căutarea în sine, ci merge mai departe, până dincolo de moarte. Cu ajutorul *aleph*-ului, Bobby voia să afle de ce şi-a schimbat matricea configuraţia, o dată cu unificarea celor două inteligenţe artificiale din sistem, Iarnă Mută şi Neuromantul. Gentry este în căutarea configuraţiei matricii, care, în concepţia sa, i-ar revela semnificaţia însăşi a existenţei. Aceste căutări sunt, în esenţă, spirituale, justificând dimensiunea metafizică a universului gibsonian şi, în acelaşi timp, problematizează ceea ce justifică în cel puţin două moduri. În primul rând, fragmentarea matricii în subprogramele *loa*, după uniunea Neuromantului cu Iarnă Mută, se declanşează în momentul în care Case *priveşte* matricea. O dată ce structura intimă a matricii a fost văzută, aceasta începe să se dezarticuleze în sub-divinităţi ex-centrice, orice încercare ulterioară de a reface ordinea spirituală a matricii fiind sortită eşecului (*Mona Lisa Overdrive*). Şi în al doilea rând, locul gol al transcendenţei din matrice nu poate fi mascat decât de prezenţa umană care să accepte "rolul", impus sau ales, de a-i acoperi absenţa (Angie, Bobby, 3Jane). O dată acceptat acest rol (Angie ca mesageră a zeităţilor, Bobby ca stăpân al *aleph*-ului, 3Jane ca zeitate demonică) nu mai există cale de întoarcere. Nunta lui Bobby cu Angie, simultană cu dispariţia lor fizică, este revelatoare în acest sens, cei doi acceptându-şi moartea, în virtutea ideii că rostirea adevărului ar distruge spunerea *poveştii* ("*There's no there there"*).

Faptul că nu e nici un *dincolo*, *dincolo* ilustrează cel puţin două aspecte ale dimensiunii metafizice reflectate în ficţiunea lui Gibson. În primul rând, sunt satisfăcute exerciţiile, de natură postmodernă, de a elabora semnificaţii în absenţa referinţei, recurgând la reprezentări, joc, pe care ştiinţa jocului însăşi, îl parodiază, sacrul în cyberspace/aleph fiind, la urma urmei, o problemă a intuiţiei (aleph-ului "is not a place […] it only feels like it") şi, nu a unei conştiinţe religioase pre-existente. Sintagma care ar reprezenta elocvent această "situaţie metafizică" ar fi aceea a unei

zeităţi fără divinitate, adică a unei zeităţi care întruneşte toate însuşirile unei divinităţi (cunoaşterea, ubicuitatea, transcendenţa etc.) mai puţin una singură, divinitatea însăşi.

Şi, în al doilea rând, tot de pe poziţiile acestei contextualizări postmoderne, neputinţa de a găsi un *dincolo*, *dincolo* demonstrează, în fapt, nu atât absenţa divinităţii care nu poate fi nici confirmată, nici infirmată, fiind o problemă care ţine de natura revelaţiei, ci absenţa unui instrumentar care să demonstreze, în sens kantian, intuiţia unui spaţiu (cyberspace), atunci când obiectul însuşi al intuiţei lipseşte. O viziune asemănătoare transpare şi din analiza pe care Fredric Jameson o face asupra hiper-spaţiului, văzut ca un produs al postmodenităţii în raport cu conceperea spaţiului modern, declarând că individul nu posedă astăzi dotarea potrivită pentru *hyperspace*: "[…] the perceptual equipment to match this new hyperspace […] in part because our perceptual habits were formed in that older kind of space I have called the space of high modernism" [226] Surprinse din această perspectivă, personajele din universul gibsonian nu sunt atât în căutarea unei divinităţi fără chip, o structură matriceală abstractă, imposibil de reperat (Case este singurul care reuşit s-o vadă), cât, mai ales, în căutarea "echipamentului de percepţie" potrivit pentru adaptarea la lumea virtuală, care a devenit, în fapt, lumea lor. Revelatoare este în acest sens distincţia pe care Beauvoir (*Contele Zero*), un locuitor din *Proiecte*, o face între divinitatea mare şi abstractă, retrasă din lume, şi zeităţile mărunte din cyberspace, spiritele *voodoo*, care sunt mult mai aproape de stradă şi mai implicate în viaţa oamenilor: "Vudu […]. Nu se preocupă de noţiuni precum mîntuire şi transcendenţă. Îl interesează *să facă* lucrurile. Pricepi ? În sistemul nostru există *mulţi* zei… spirite. Ei fac parte dintr-o mare familie, cuprinzînd toate virtuţile şi toate viciile. Există o tradiţie rituală a manifestării colective, înţelegi? Vudu spune: da, Dumnezeu există, Gran Met, dar El este mare, prea mare şi prea departe ca să-şi facă griji că tu eşti un sărăntoc sau nu găseşti nimic de ciocăneală. Nenică, ştii cum merg lucrurile astea, e religia *străzii*, s-a născut acum un milion de ani într-un loc sărac pămîntului. Vudu seamănă cu strada."[227] Rolul acestor spirite voodoo este, aşadar, unul de mediere, ele oferă promisiunea unor "instrumente perceptive", care să facă posibilă existenţa în cyberspace, arătând, totodată, şi calea în obţinerea acestora. Cazul care ilustrează cel mai bine acest aspect

[226] Fredric Jameson, *Postmodernism, or, Cultural Logic of Late Capitalism*, op.cit., pp. 38-39.
[227] William Gibson, *Contele Zero*, op.cit., p. 104.

este cel al lui Angie, care, dotată cu biocipul perfectat de tatăl ei, este, dintre toate personajele, cea mai bine adaptată existenţei în cyberspace, orice noţiune despre realitate pierzându-şi, pentru ea, sensul originar. Acelaşi lucru îl demonstrează şi credinţa lui Bobby în biocipul *aleph*, special produs pentru simularea bio-digitală a existenţei (*Mona Lisa Overdrive*). O adaptare perfectă pentru spaţiul virtual a dobândit şi 3Jane, care s-a obişnuit să-şi ducă existenţa în cyberspace şi, mai mult, să-l modeleze conform propriilor sale interese (răpirea lui Angie şi înlocuirea ei cu Mona Lisa). Având în vedere faptul că universul real, tot mai profund afectat de tehnologiile virtuale, tinde să se convertească în universul virtual, înlocuindu-l, pregătirea pentru existenţa în spaţiul generat cibernetic nu este deloc întâmplătoare, ci corespunde celei mai elementare nevoi de supravieţuire, chiar dacă natura acestei supravieţuiri preia, uneori, o formă digitală (Bobby, Angie, Rez), în care umanitatea se estompează până la disoluţie.

În încercarea de a desemna trăsăturile filosofice ale genului science fiction, avansând şi ideea unei noi formule, cea de *philo-fiction*, elaborate prin contopirea practicii filosofice cu cea science fiction, François Laruelle defineşte, în tradiţia europeană a criticii science fiction, un set de cinci dominante filosofice în science fiction, a cărui dimensiune, constitutivă genului şi revelabilă doar în lectură, este *solitudinea*: "L'affect principal du protagoniste et du consommateur de SF, c'est la solitude universelle, non empirique, non mondaine, c'est la solitude comme…'bruit de fond'. Ce n'est pas un thème, c'est un vécu élémental, à peine subjectif, plutôt un trait transcendental du réel."[228] Solitudinea, consideră François Laruelle, este expresia cea mai pură şi mai sugestivă a genului science fiction, constituindu-se ca premiză în demonstrarea unei *alterităţi* a spaţiului şi a timpului, văzute ca dimensiuni ale condiţiei *non-terestre* din care lipseşte tocmai caracteristica sa esenţială, însuşirea *non-terestrităţii* sau a înstrăinării: "La SF est une machine à explorer la solitude de l'altérité-temps et de l'altérité-espace qui sont les dimensions d'alien-sans-aliénation."[229] Criteriile după care este interpretată ceea ce François Laruelle numeşte *alien-sans-aliénation* sunt exprimate prin intermediul categoriilor de spaţiu şi de timp, determinând un raport de

[228] François Laruelle, *Alien-sans aliénation, programme pour une philo-fiction*, în *Annales de L'Institut de Philosophie de l'Université de Bruxelles. Philosophie et science-fiction*, coordination scientifique Gilbert Hottois, Paris: Librairie Philosophique J.Vrin, 2000, p. 149.
[229] *Ibidem,* p. 146.

natură ontologică care este, însă, *vid* de timpul şi de spaţiul trăit şi al cărui sens filosofic se exprimă sub forma unui *timp-fără-temporalitate* (*temps-sans-temporalité*) şi *spaţiu-fără-spaţialitate* (*espace-sans-spaţialité*). În ritmurile acestui *univers-fără-lume* (*univers-sans-monde*) se desfăşoară existenţa unui *umanităţi-fără-om* (*humanité-sans-homme*), o umanitate aşezată acolo doar în scopul "mobilării" unui vid de spaţiu şi timp, ca rezultat al manifestării unei *solitudini imanente şi fără orizont* (*solitude immanente et sans horizon*).

Această viziune a *universului-fără-lume* (*univers-sans-monde*), descrisă de François Laruelle ca fiind specifică genului science fiction, îşi găseşte în ficţiunea cyberpunk cea mai elocventă reprezentare. O astfel de imagine a unui univers *vid* de timp şi spaţiu, reversul unui *timp-fără-temporalitate* şi a unui *spaţiu-fără-spaţialitate*, constituie în ficţiunea cyberpunk suportul ontologic şi, implicit, metafizic, prin care se legitimează procesul de elaborare a cyberspace-ului şi, simultan, se exprimă recurenţa experienţei umane în universul virtual. Produs exclusiv al practicii digitale, cyberspace-ul *reflectă* o realitate determinată de tehnologiile postmoderne de media, fiind, în felul acesta, mult mai aproape de societatea din interiorul căreia s-a ivit, decât literatura science fiction, în general, al gărei grad de extrapolare e presupus a fi mult mai generos în construirea de lumi posibile. Dar, dacă universul cyberpunk *reflectă* într-o mare măsură realitatea contemporană, aceasta nu înseamnă că noua realitate construită, cea virtuală, este *întrebuinţată* de către cei care o frecventează în scopul existenţei sau a locuirii sale. Case, Bobby, Angie, Rez, Laney sau Colin intră în cyberspace, trăiesc acolo experienţa abolirii intuiţiei spaţiului şi timpului, intuiţie dobândită, ca fiinţe umane, prin naştere, dar nu vor ajunge niciodată *să locuiască*, în sens propriu, acest spaţiu lipsit de consistenţă, chiar dacă vor alege, până la urmă, transferul de conştiinţă în spaţiul virtual (Angie, Bobby, Rez). Revelatoare este, în acest sens, încercarea, lipsită de succes, a lui Laney, de a deriva *punctele nodale* din sistem care să-l conducă înspre configurarea digitală a identităţii lui Rez: "I can't pull a personal fix out of something textured like corporate data. He's just not *there*"[230] Faptul că Rez nu se află acolo unde îl caută, la început, Laney, este un argument favorabil ideii că identitatea sa nu e reflectată prin volumul de informaţii prin care e construită, adică nu *locuieşte* în structura informaţiilor care îl compun, ci,

[230] William Gibson, *Idoru*, op.cit., p. 167.

dimpotrivă, el însuşi este *locuit* de ceea ce-l reprezintă, informaţia, care, prelucrată în formă analogică, îi declină, în cele din urmă, identitatea.

Ceea ce derivă din experienţa acestui *univers-fără-lume* care este cyberspace-ul nu este atât nevoia de eliberare de sub efectul intuiţiei spaţiului şi timpului şi evadarea fără constrângeri în orizontul unui *spaţiu-fără-spaţialitate* şi a unui *timp-fără-temporalitate*, cât dorinţa de a suprima sentimentul acelei solitudini "imanente şi fără orizont", pe care pierderea proprietăţii de "lume" a universului îl presupune. Într-un anumit sens, prin nevoia transferului existenţial în cyberspace - nealterată de exprimarea liberării de limitările ontologice cu preţul pierderii corporalităţii – solitudinea nu este reprimată, ci, dimpotrivă, amplificată, reprezentând dimensiunea definitorie pentru ficţiunea cyberpunk. Recunoaşterea sentimentului acestei solitudini presupune şi disponibilitatea explorării acestui univers virtual în căutarea unor "agenţi" de neutralizare ai acestuia (inteligenţe artificiale, spirite voodoo), "agenţi" cărora li se acordă, astfel, un credit transcendent ridicat. Dacă unele personaje din universul gibsonian reuşesc să scape de sentimentul acestei solitudini, adaptându-se lumii virtuale (Bobby, Angie, Laney, Rez), solitudinea nu dispare, ci, mai persistă, încă, ca un "zgomot de fond" în chiar actul lecturii.

Şi, din acest moment, încercarea de neutralizare a solitudinii se prezintă sub forma căutării transcendentului, căutare condiţionată de imersiunea în cyberspace, conceput ca o reţea spaţială (matricea), şi care poate fi văzută, în plan ficţional, ca fiind compatibilă cu scriitura ca reţea, aşa cum o vede poetica postmodernă. Dacă căutarea transcendentului este expresia sentimentului de solitudine, atunci tentativa de a negocia accesul permanent în cyberspace, în favoarea conştiinţei şi în detrimentul corporalităţii, reprezintă limita ultimă până la care sunt dispuse să ajungă personajele din universul gibsonian în demascarea absenţei oricărei referinţe (*There's no there, there*). Fără îndoială că latura incitantă a experienţei universului virtual nu constă în finalitatea acesteia, ci în iniţierea şi în condiţiile de participare la o asemenea experienţă, oricare ar fi scopul ei.

În plan ficţional, această deplasare a accentului, dinspre finalitatea construirii universului virtual înspre promovarea explorării căilor de acces către acesta, echivalează cu furnizarea sarcinii narative, în primul rând, la nivelul tramei, şi abia în al doilea rând, la nivelul reprezentării de lumi posibile. Privită din acest punct de vedere, ficţiunea cyberpunk rezolvă, în maniera cea mai sugestivă, impasul ficţional continuu în care se situează

genul science fiction în raport cu literalitatea, arătându-se mult mai receptivă la intrigă în raport cu cadrul ştiinţific şi tehnologic care, nu mai conţine intriga, aşa cum o sugerează tradiţia genului, ci o deserveşte. Astfel, orice experienţă în cyberspace se transformă şi într-o căutare a textului arhetip, a modelului prim, structura sau matricea textului finit, în care sunt conţinute o infinitate de texte, ce includ atât lumea virtuală generată electronic cât şi lumea reală de care aceasta nu mai poate fi separată. Această sarcină de a ajunge la modelul originar al textului nu putea să revină decât unui alter-ego al scriitorului, camuflat într-o entitate artificială, reprezentată de Continuity (*Mona Lisa Overdrive*), al cărui rol, desemnat chiar de numele său, este acela de a unifica fragmentele de zeitate din cyberspace, rezultate în urma diseminării inteligenţei artificiale Neuromantul-Iarnă Mută. Pe lângă acest rol, de natură metafizică, Continuity şi-l asumă şi pe cel de dublură al autorului, inserat în text, cel care coordonează şi intervine în universul cyberspace, ca şi cum ar scrie o carte pe măsură ce aceasta se întâmplă: "writing a book […] always writing it."[228] Un rol similar cu cel al autorului îl joacă şi Yamazaki (*Lumină vituală*, *All Tomorrow's Parties*), şi care reprezintă în text un fel de autoritate neutră şi obiectivă, care culege permanent date despre întâmplările la care participă, completând, astfel, naraţiunea autorului, cu informaţii pe care le introduce, neprelucrate, într-o agendă electronică.

Rămâne, fireşte, întrebarea, dacă această carte pe care o scrie o inteligenţă artificială, Continuity, sau studentul în sociologie Yamazaki, se raportează doar la ceea ce se întâmplă în universul ficţional, fiind doar o carte în interiorul unei alte cărţi, sau este însăşi cartea pe care cititorul o ţine în mână ? Sau, dincolo de orice referinţă, este Cartea, matricea, care conţine toate poveştile, modelul originar spre care se îndreaptă intenţia narativă a oricărui autor, în a cărei căutare se deschid mereu, la infinit, alte lumi ficţionale, într-o poveste fără sfârşit a aleph-ului ?!

[228] William Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, op.cit., p. 42.

Concluzii

"The number of references to cyberpunk as a literary phenomenon are now outnumbered by its use as a synonym for computer criminal. […] If you go out, two years from now, and look in a university card-catalogue under 'cyberpunk', you're going to see look about computer crime."[1]
(Bruce Sterling)

Această temere, că mişcarea cyberpunk ar fi asociată cu atacul de tip hacker în sistemele unor baze de date, temere formulată în 1992, de către Bruce Sterling, se va dovedi ulterior neîntemeiată, ficţiunea cyberpunk ocupându-şi, atât datorită calităţii textelor sale, cât şi datorită studiilor critice care i-au fost dedicate, locul potrivit în cadrul fenomenului science fiction. Desemnând iniţial o formă bizară de science fiction, intenţia lui Bruce Bethke, inventatorul cuvântului, fiind aceea de a da un nume juxtapunerii unei atitudini juvenile *punk* cu impactul produs de tehnologia de vârf, cyberpunk-ul îşi începe cu adevărat cariera, ca o nouă direcţie în science fiction, abia în 1984, prin *Neuromantul* lui William Gibson, inventatorul termenului *cyberspace*, precum şi mentorul mişcării. Adevărat manifest literar al momentului, volumul lui Gibson avea să cucerească toate marile premii ale genului, *Hugo*, *Nebula*, *Philip K. Dick Award* precum şi *Australia's Ditmar*, atât prin forţa cu care a reuşit să impună un concept central pentru noua mişcare, *cyberspace*, cât şi datorită calităţilor sale ficţionale.

Dacă, în plan literar, pasul spre noua direcţie în science fiction se făcea prin recunoaşterea unanimă a originalităţii textului lui William Gibson, în plan cinematografic, atenţia publicului asupra unei schimbări de substanţă în panoplia de teme şi motive ale genului, fusese atrasă de producţia semnată de Ridley Scott, *Blade Runner* (1982), o adaptare a textului lui Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electronic Sheep* (1968). Această producţie cinematografică, ale cărei costuri se ridicau la

[1] Daniel Fischlin, Veronica Hollinger, Andrew Taylor, *"The Charisma Leak: A Conversation with William Gibson and Bruce Sterling*, în *Science-Fiction Studies*, Vol. 19, Part 1, March 1992, p. 5.

28 de milioane de dolari, a avut o puternică influenţă nu numai asupra cinematografiei science fiction, prin utilizarea efectelor speciale generate de computer, ci şi asupra modului de percepţie culturală asupra viitorului apropiat, prefigurat de tehnologiile de vârf. Ulterior, alte două mari producţii cinematografice, având drept model *Blade Runner*, aveau să se impună şi să determine formula de succes a filmului science fiction, prin reprezentarea unui nou personaj tematic, *cyborg*-ul, şi anume, *Johnny Mnemonic* (1995), regizat de Robert Longo, după scenariul lui William Gibson, şi *Matrix*, al fraţilor Wachowski.

La începutul anilor '80 însă, filmul *Blade Runner* precum şi textul lui Gibson, *Neuromantul*, determinau în mod vizibil contururile noii mişcări, prefigurându-i direcţia. Nu trebuie neglijată în trasarea acestor contururi nici contribuţia pe care publicaţia texană, distribuită gratuit, *Cheap Truth* (1984-1986), scoasă de Bruce Sterling şi Lew Shiner, a avut-o asupra formării noii conştiinţe de grup a mişcării. Lui William Gibson i se vor alătura, astfel, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Rudy Rucker, John Shirley şi Pat Cadigan.

În ciuda producţiei destul de limitate de texte cyberpunk şi a devierii unora dintre aceşti autori înspre alte stiluri literare[2] (Bruce Sterling spre fantezie, Shiner înspre literatura mainstream şi de mistere, Shirley spre genul horror), mişcarea cyberpunk rămâne prin impactul pe care l-a avut asupra conştiinţei literare science fiction, una dintre cele mai reprezentative mişcări (alături de *New Wave*), din interiorul genului. Nu numai temele literare erau noi faţă de tradiţia science fiction, ("The theme of body invasion: prosthetic limbs, implanted circuity, cosmetic surgery, genetic alteration. […] theme of mind invasion: brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry – techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of self."[3]), ci şi pretextul narativ, de extrapolare a prezentului imediat, cu accentul pus pe avansul tehnologiilor de vârf şi pe impactul pe care acestea îl au asupra conştiinţei umane. Astfel, viziunea unui viitor îndepărtat, preferat de tradiţia genului, părea să fie abandonată.

Succesul ficţiunii cyberpunk nu poate fi, însă, înţeles în afara contextului favorabil de problematizare a frontierelor culturale şi literare (cultura elitelor/cultura de masă) pe care l-au creat teoria şi practica postmodernă, pe de-o parte, precum şi, pe de altă parte, ca reflex al

[2] Bruce Sterling, *Cyberpunk in the Nineties*, art.cit., p. 3.
[3] Idem, *Preface*, în *Mirrorshades.*, op.cit., p. xiii.

fenomenului de globalizare a informaţiei şi a impactului tehnologiilor de vârf în proiectarea reprezentărilor culturale, ca fenomene specifice lumii postmoderne. Văzută ca o evoluţie postmodernă a literaturii science fiction (Larry McCaffery, Scott Bukatman, Damien Broderick), ficţiunea cyberpunk devine, pentru prima oară în istoria genului science fiction, contemporană în practici şi strategii narative cu literatura mainstream a momentului (Thomas Pynchon, Angela Carter, Joseph McElory, sau Christine Brooke-Rose, William Burroughs), interferându-se cu aceasta printr-un complex act de "reciclare" reciprocă a motivelor şi temelor literare (Brian McHale).

După cum se poate, de altfel, observa la o primă vedere la nivelul bibliografiei de specialitate, mişcarea cyberpunk nu mai poate fi studiată în afara cadrului conceptual impus, pe de o parte, de tradiţia genului şi, pe altă parte, de teoria şi practica postmodernă, care au avut o puternică influenţă asupra mişcării. Trasarea unei distanţe corecte faţă de celelalte producţii ale genului se poate realiza atât în regimul temelor şi motivelor literare, care diferă, după s-a văzut, nu atât prin noutatea acestora cât prin originalitatea viziunii (tema spaţiu-timp, personaje tematice: robot, android, cyborg), cât şi în regim stilistic, ficţiunea cyberpunk prezentând o mai mare grijă faţă de forma literară. Având în vedere faptul că procesul hermeneutic de configurare a unei poetici a mişcării nu impune, în mod necesar, o analiză la nivelul structurii limbii textului, iar limbajul cyberpunk nu presupune specificităţi remarcabile faţă de literatură, în genere, în afara probabil a câtorva inovaţii lexicale (neologisme), a utilizării unor procedee stilistice (oximoronul) sau a apelului la jargonul tehnologiei de vârf, analiza regimului stilistic a rămas, în mod deliberat, în afara preocupărilor noastre. De altfel, prin faptul că literatura science fiction a fost considerată, până nu demult, o formă de sub-cultură (Henri Baudin), nici limbajul utilizat în scrierile genului nu a prezentat, din punctul de vedere al unei ştiinţe a limbii, un interes special şi nu a fost studiat la nivel textual într-o manieră convingătoare.

În ceea ce priveşte, însă, raportul cu postmodernismul, acesta se înscrie pe două nivele de interferenţă. La un prim nivel, cel cultural, proliferarea tehnologică şi impactul acesteia asupra conştiinţei contemporane reprezintă teme comune de reflecţie atât pentru discursul postmodern cât şi pentru ficţiunea cyberpunk, care accelerează impunerea unei noi condiţii, *condiţia postumană*. Al doilea nivel de interferenţă, cel ficţional, analizat în mod convingător de Brian McHale, se prezintă prin prisma

interesului comun pentru dimensiunea ontologică[4], în care, lumile, atât în ficţiunea postmodernă cât şi în cea cyberpunk, sunt create şi nu narate.

Dincolo însă de influenţa pozitivă pe care postmodernismul a jucat-o în conturarea culturală şi literară a mişcării, ficţiunea cyberpunk, ca direcţie aparte în literatura science fiction a ultimelor două decade ale secolului al XX-lea, prezintă o specificitate proprie pe care am încercat s-o definim pe parcursul lucrării de faţă.

Principalele teme ale ficţiunii cyberpunk, care diferenţiază, de altfel, acest tip de scriitură de restul textelor science ficition, sunt:

1. caracterul diferit al noilor tehnologii faţă de tehnologiile industriale, caracter ce impune un nou mod de reprezentare (paradigma postmodernă: sensul fragmentării, dispersie, *escape velocity*, reţea, hiper-realitate, simulacru, *cyberspace*),
2. problematizarea graniţelor dintre tehnologic şi biologic, fuziunea biologie-tehnologie (discursul cyborg, *condiţia postumană*),
3. globalizarea capitalului şi hiper-tehnologizarea, frontierele naţionale dispar, corporaţiile multi-naţionale,
4. utilizarea noilor tehnologii ca unică şansă de acces spre o nouă identitate, navigarea în reţea, cultura străzii, memoria ca *formă protetică*, solitudinea.

Toate aceste teme se regăsesc reflectate în ceea ce s-ar putea numi, utilizând jargonul informaticii, *viziunea 3D* (tri-dimensională) sub care se prezintă poetica cyberpunk, ca o structură de trei dimensiuni: *dimensiunea ontologică*, *dimensiunea antropologică* şi *dimensiunea metafizică*. Prin *dimensiunea ontologică* au fost trasate coordonatele spaţio-temporale în care se înscrie universul cyberpunk, noţiunea de *cyberspace* reprezentând punctul nodal în jurul căruia se construieşte pe dihotomia cartezian/non-cartezian, spaţiul: "Cartesian space comprises two parts: the notion of three infinite axes interacting each other at ninety-degree angles and the division of these axes into continuously discrete quantities. Computer technology is a numerical technology: all data is converted into discrete numerical values, and 'space' is broken into numerically defined units."[5] Această nouă modalitate de a construi spaţiul, în valori numerice, va avea

[4] Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, op.cit., pp. 9-10.
[5] Simon Penny, *Virtual Reality as the Completion of the Enlightement Project* în *Culture on the Brink. Ideologies of Technology*, Edited by Gretchen Bender and Timothy Druckrey, Seattle: Bay Press, 1994, p. 232.

o influenţă puternică asupra percepţiei acestuia, determinând, în ficţiunea lui William Gibson, problematizarea raportului *uman/tehnologic*: "William Gibson's cyberspace is an effective and original symbol of human involvement with machines, not only in ways that treaten apocalypse but in ways that break down hither to reassuring physical, psychological, and philosophical boundaries between human and mechanical existence."[6]

Această ştergere a graniţelor dintre tehnologic şi uman, precum şi imixtiunea cu ajutorul tehnologiei în limitele ce păreau inviolabile ale corpului uman, a constituit, de altfel, şi pretextul pentru elaborarea, în universul gibsonian, a *dimensiunii antropologice*. Pornind de la rolul tot mai important pe care-l dobândeşte informaţia în societatea post-industrială, care ajunge să se convertească într-un adevărat capital, William Gibson problematizează în ficţiunea sa implicaţiile pe care informaţia, desprinsă din suportul său material de bază, apoi prelucrată pentru a fi *adăugată* sau *infuzată* în corpul uman, funcţionând chiar şi ca *substitut* pentru identitatea umană, le are în constituirea noii subiectivităţii *condiţia postumană*. Problematizarea *condiţiei postumane*, s-a impus, astfel, în mod firesc, în momentul în care subiectul uman, pus în faţa noilor tehnologii şi a caracterului fluid al informaţiei, a cunoscut o transfigurare vizibilă în însăşi esenţa naturii sale. După cum susţine N.Katherine Hayles, în încercarea sa de a definini noua condiţie, identificarea *postumanului* se face din trei direcţii relaţionate între ele: "The first centers on how *information lost its body*, that is, how it came to be conceptualized as an entity separate from the material forms in which it is thought to be embedded. The second story concerns how *the cyborg was created as a techological artifact and cultural icon* […]. The third, deeply implicated with the first two, is the unfolding story of how a historically specific construction called *the human is giving way to a different construction called the posthuman*."[7] Ficţiunea cyberpunk a determinat, astfel, ca ideea de *postuman* să se înrădăcineze adânc în sfera studiilor culturale, deschizând calea spre conceperea discursului noii subiectivităţi, *discursul cyborg*.

[6] Paul Alkon, *Deus ex Machina in William Gibson's Trilogy*, în *Fiction 2000*, op.cit., p. 76.
[7] N. Katherine Hayles, op.cit., p. 2.

Elaborat iniţial ca un "ironic political myth faithful to feminism, socialism and materialism"[8], studiul Donnei Haraway a avut o puternică influenţă asupra constituirii unui discurs critic despre noua subiectivitate umană, un discurs care are, însă, în centrul său imaginea, detaşată din ficţiunea cyberpunk, a *cyborg*-ul. Textul Donnei Haraway este ironic şi critic totodată, definind existenţa umană în termenii relaţiei umanităţii cu tehnologia şi cu modul de reflectare a acesteia în retorica textuală. Dincolo de ironia pe care o conţine, reţinem ca sugestivă una dintre observaţiile pe care Donna Haraway o face vis-à-vis de identitatea de *cyborg*, care este total lipsit de inocenţă, în sens primar, deoarece acesta "[…] it was not born in a garden."[9] Şi pentru că n-a fost născut într-o grădină a raiului, lipsită de păcate, *cyborg*-ul nu are nici nostalgia reîntoarcerii la inocenţa primară, fiind complet detaşat de orice amintiri exterioare performativităţii capacităţii sale de memorie. Cariera pe care *cyborg*-ul a dobândit-o surprinzător într-o arie destul de largă a studiilor culturale se bazează, în mod ironic, şi pe semi-recunoaşterea "medicală" a existenţei sale (Craig M.Klugman).

Ficţiunea lui William Gibson nu face însă apologia super-eroului, pe care dotarea de excepţie a *cyborg*-ului o presupune în raport cu constituţia fizică umană (acest aspect a dominat, de pildă, în imaginaţia cinematografică, în producţii ca seria *Terminator*). Interesul lui William Gibson se îndreaptă înspre adoptarea unui mod în care subiectul uman încearcă să se adapteze într-o lume tot mai puternic afectată de tehnologiile informaţionale şi, în mod evident, înspre termenii, nu întotdeauna favorabili, ai negocierii acestuia cu tehnologia. Prin acest interes, care presupune re-evaluarea umanului şi nu desfiinţarea sa, atitudinea scriitorului canadian se dovedeşte a fi profund umană în esenţa sa.

Dacă personajele lui William Gibson îşi caută un loc de refugiu sau de manifestare în spaţiul virtual, lumea reală, secătuită de semnificaţii, pierzându-şi interesul pentru acestea, ele nu vor vrea să se instaleze într-o lume goală şi vor încerca să o populeze cu obiectele unei dorinţi de natură metafizică, cu noii zei. Pe suportul acestei dorinţi, stârnită de cucerirea noului spaţiu, cyberspace-ul, care se cere cartografiat şi stăpânit, se confirmă *dimensiunea metafizică* din universul gibsonian. Natura zeităţilor

[8] Donna Haraway, op.cit., p. 149.
[9] *Ibidem*, p. 180.

care şi-au găsit refugiul în cyberspace nu poate fi cunoscută cu uşurinţă, fapt ce stârneşte, ca în apropierea oricărei graniţe ontologice, aparent de netrecut, o nevoie tot mai mare de transcendere a acesteia (*Mona Lisa Overdrive*). Ceea ce lasă, însă, să se înţeleagă William Gibson este faptul că, aşa cum observa şi David Porush, cyberspace-ul nu reprezintă un loc mai potrivit decât ar fi altele în scopul revelării transcendenţei, doar că este mult mai bine adaptat civilizaţiei actuale a imaginii şi a informaţiei decât oricare altul: "Surely we are no less likely to find transcendence in cyberspace than we are in any other space, whether a Gothic cathedral or a Himalayan monastery or the pages of the talmud. Cyberspace could be our civilization's burning bush."[10]

Întreaga ficţiune cyberpunk a anilor '80 (*Eighties cyberpunk*) poate fi definită în aceiaşi termeni de analiză vizaţi de ficţiunea lui William Gibson, mentorul mişcării, cel care elabora prin *Neuromantul* cadrele conceptuale şi ficţionale ale noii direcţii. Nici unul, însă, dintre colegii de generaţie ai lui William Gibson nu a reuşit să ajungă, nici din punct de vedere cantitativ, nici calitativ, la performanţele ficţionale ale acestuia. De altfel, chiar şi în opera scriitorului canadian au existat momente de vârf artistic, revelate de critică, precum şi momente mai puţin reuşite, astfel că entuziamul critic a început să scadă faţă de opera sa pe la începutul anilor '90, ultimul volum al *Trilogiei Podului*, *All Tomorrow's Parties*, nemaibeneficiind de cronicile pozitive ale primelor volume. În 1991, William Gibson însuşi, împreună cu Bruce Sterling încercau să schimbe registrul tematic al operei lor de până atunci, promovând într-un text scris în cooperare, *The Difference Engine*, un nou tip de ficţiune, care a primit denumirea de *steampunk*. După cum se poate constata, cel de-al doilea element al compunerii rămânea neschimbat, *punk*, doar primul element, *steam*, reprezenta o noutate pentru noua tipologie de texte science fiction. *Steampunk*-ul reuneşte toate acele texte care s-au constituit în istorii alternative ale timpului, pornindu-se de la ideea că modificarea anumitor evenimente din trecut ar fi determinat într-o altă manieră cursul istoriei: "Steampunk constitutes a special case among alternative histories, a science fiction subgenre that postulates a fictional event of vast consequences in the past and extrapolates from this event a fictional

[10] David Porush, *Cyberspace: Portal to Transcendence?* în *OMNI Magazine*, April 1993, p. 4.

though historically contingent present or future."[11] După această experienţă cu steampunk-ul, o experienţă pe care William Gibson nu avea s-o mai repete, fiind prezent în acelaşi an, 1991, la o expoziţie a Muzeului de Artă Modernă din San Franscisco dedicată metropolei[12], se concretiza proiectul primului volum din *Trilogia Podului*, *Virtual Light* (1993), celelalte două volume apărând pe parcursul anilor următori. Astfel William Gibson se reîntorcea la temele şi strategiile ficţionale care îl consacraseră în istoria genului.

Mişcarea cyberpunk n-a mai supravieţuit, însă, anilor '90, în configuraţia sa iniţială (Rucker, Shiner, Sterling, Shirley, Gibson), fiecare dintre membrii săi urmându-şi drumul propriu în aria largă a genului sau chiar în afara acestuia (Lewis Shiner). Lewis Shiner este, de altfel, şi autorul unei confesiuni de ex-cyberpunk, publicată ca editorial, în numărul din 7 ianuarie, pe 1991, al revistei *The New York Times*. În ceea ce-l priveşte pe Rudy Rucker, interesul său începea să fie tot mai mult atras înspre genul de abstracţiuni şi jocuri matematice, interes concretizat chiar în publicarea unor lucrări de non-ficţiune, inspirate din studiul matematicii. John Shirley se reîntoarcea la caracterul suprarealist al textelor sale de început, stil punctat cu accente puternice de horror. În ceea ce-l priveşte pe William Gibson, acesta, după cum s-a văzut, îşi va continua experienţa în universul descris de tehnologiile virtuale, împingând această experienţă, în *Idoru* (1996) şi *All Tomorrow's Parties* (1999), până dincolo de limitele umanului, spre orizontul unei noi identităţi, de natură mediatică, o proiecţie cu statut propriu, produs integral al ingineriei tehnologice.

Articolul lui Bruce Sterling, *Cyberpunk in the Nineties*, reprezintă, de altfel, actul "oficial" de destrămare a mişcării. Dacă, la începuturile sale, cyberpunk însemna tot ceea ce scriau autorii cyberpunk, mişcarea identificându-se cu textele acestora, ulterior, pe măsură ce stilul acestora s-a fixat şi fiecare începea să se manifeste într-o direcţie proprie, mişcarea îşi pierde, după cum observă Bruce Sterling, acel ceva din entuziasmul juvenil de început care-i menţinea coerenţa: "Time and chance have been kind to the cyberpunks, but they themselves have changed with the years.

[11] Steffen Hantke, *Difference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk*, în *Extrapolation*, Vol. 40, No. 3, Fall 1999, p. 246.

[12] *Dictionary of Literary Biography. Canadian Fantasy and Science Fiction Writers. Volume Two Hundred Fifty-one*, op.cit., p. 103.

A core doctrine in Mouvement theory was 'visionary intensity'. But it has been some time since any cyberpunk wrote a truly mind-blowing story, something that writhed, heaved, howled, hallucinated and shattered the furniture. In the latest work of these veterans, we see tighter plotting, better characters, finer prose, much 'serious and insightful futurism'. But we also see much less in the way of spontaneous back-flips and crazed dancing on tables. […] Cyberpunk is simply not there any more. "[13] Cu această declaraţie Bruce Sterling consemna dispariţia unei importante mişcări din interiorul genului science fiction, dar se grăbea să adauge că genul însuşi avea să supravieţuiască, deschis mereu noilor experienţe: "But science fiction is still alive, still open and developing."[14]

Această convingere a lui Bruce Sterling defineşte, în fond, şi esenţa genului science fiction, un gen căruia îi este parcă sortit de fiecare dată să moară pentru a-şi supravieţui şi a-şi provoca noile orizonturi tematice să se deschidă. O nouă generaţie, consideră Bruce Sterling, generaţia '90, stă în aşteptare, atentă la momentul propice al lansării sale: "But the Nineties will not belong to the cyberpunks. We will be there working, but we are not the Movement, we are not even 'us' any more. The Nineties will belong to the coming generation, those wo grew up in the Eighties. All power, and the best of luck to the Nineties underground. I don't know you, but I do know you're out there. Get on your feet, seize the day. Dance on tables. Make it happen, it can be done. I know. I've been there."[15] Cu aceste cuvinte de îndemn pentru noua generaţie, Bruce Sterling încheie "testamentul" literar al unei mişcări care şi-a pus în mod hotărâtor amprenta, atât în registru stilistic cât şi tematic, asupra genului science fiction.

Ultimele cuvinte din declaraţia lui Bruce Sterling (*I've been there*) mărturisesc participarea la ceva care se află *acolo* şi care ar trebui să reprezinte convingerea oricărui scriitor de science fiction, un *acolo* care aminteşte de faimoasa povestire *Continuumul Gernsback*, a lui William Gibson, considerată un adevărat manifest al mişcării cyberpunk. În această povestire, unui artist fotograf i se cere să fotografieze elemente ale unei arhitecturi prezente în imaginaţia anilor '30-'40, o arhitectură rămasă doar în stare de proiecte, deoarece deceniile care au urmat nu au mai corespuns cursului prezis de generaţiile de designeri industriali ai acelei

[13] Bruce Sterling, *Cyberpunk in the Nineties*, art.cit., p. 6.
[14] *Ibidem.*
[15] *Ibidem*.

vremi, contemporane lui Hugo Gernsback. Ceea ce trebuie să facă acest fotograf este să preia instantanee cu o arhitectură dintr-un timp care nu s-a mai întâmplat, dar ar fi putut să se întâmple. Căutând în prezentul său elementele acelui vis american de Art Deco din anii '30-'40, fotograful ajunge atât de mult să creadă în înfăptuirea acestuia, încât îl regăseşte manifestat în toată arhitectura prezentului. Într-o noapte, pe când adormise în maşină, trăieşte chiar şi viziunea unui oraş dezvoltat după planurile unui stil rămas doar în imaginaţie, o proiecţie a vizionarilor din coperţile revistelor de science fiction din anii '30-'40: "Turle se ridicau deasupra altor turle, în trepte strălucitoare de ziggurat care urcau către un turn-templu central, aiurit, înconjurat cu elemenţii de radiator trăzniţi ai benzinăriilor Mongo. […] Şosele de cristal se înălţau printre turle, traversate iar şi iar de forme netede, argintii, ca nişte picături de mercur. Aerul era plin de nave…"[16]

Un ziarist, Kihn, prieten al fotografului îi explică că aceste viziuni sunt "fantome semiotice", încadrându-se "într-o imagistică SF", care însă "s-au desprins şi au căpătat o viaţă proprie"[17]. Reprezentând vocea lucidităţii în povestirea lui Gibson, Kihn explică că oamenii *văd* lucruri pentru că au nevoie să vadă: "Oamenii văd chestiile astea. Acolo nu e nimic, însă oamenii oricum le *văd*. Probabil că au nevoie să le vadă. L-ai citit pe Jung, ar trebui să ştii care-i treaba… În cazul tău, e atît de evident: recunoşti că te-ai gîndit la arhitectura asta trăznită, că ai visat cu ochii deschişi…"[18] Viziunea fotografului din *Continuumul Gernsback* este mărturia unei credinţe într-o *Zonă crepusculară* spre care scriitorii de science fiction au fost dintotdeauna atraşi ca s-o reprezinte în scrierile lor, pe esenţa acestui crez fundamentându-se coerenţa genului. Finalul povestirii lui Gibson, face însă o cotitură de la acest crez, mutaţie care avea să constituie noutatea cu care mişcarea cyberpunk avea să se manifeste ca o nouă atitudine în interiorul genului. Şi această cotitură este marcată de dialogul scurt dintre fotograf şi un negru, vânzător la chioşcul de ziare:

"- Nenorocită lumea asta-n care trăim, este?

[…] Am încuviinţat, scotocind prin blugi după mărunţiş, nerăbdător să găsesc o bancă în parc, unde să mă pot cufunda în dovezile de netăgăduit ale cvasidistopiei în care trăim.

[16] William Gibson, *Continuumul Gernsback*, în *Chrome*, op.cit., p. 53.
[17] *Ibidem,* pp. 50-51.
[18] *Ibidem,* p. 49.

- Dar ar putea fi mai rea, este?
- Ai dreptate, am spus, sau încă şi mai rău, ar putea fi perfectă."[19]

Ideea care se desprinde din această scurtă conversaţie şi care avea să marcheze convingerea unei întregi generaţii de scriitori science fiction, generaţia cyberpunk, este aceea că *Zona Crepusculară* nu trebuie nici inventată şi nici căutată în alte lumi, *Zona Crepusculară* este chiar în lumea pe care o trăim. Aceasta este şi esenţa adverbului din afirmaţia lui Bruce Sterling (*I've been there*) unde *there* are, de fapt, sensul de *here*, aici.

Speranţele lui Bruce Sterling pentru noua generaţie de scriitori science fiction aveau să se împlinească şi o nouă mişcare, numită *postcyberpunk*, începea să se manifeste la începutul anilor '90. Printre primele texte aparţinând acesteia e considerată[20] şi povestirea lui Bruce Sterling, *Islands in the Net*, cea mai populară scriere fiind însă cea semnată de Neal Stephenson, *The Diamond Age*. Tot din noua generaţie de scriitori *postcyberpunk* mai fac parte şi Ian McDonald, Ken MacLeod, Raphael Carter, Greg Egan sau Walter Jon Williams.

Dacă cyberpunk-ul ca mişcare artistică în interiorul genului science fiction şi-a încheiat activitatea, ca manifestare în planul culturii de masă, a debutat cu succes abia în anii '90, deceniu în care s-a început utilazarea pe scară cât mai largă a computerelor şi a reţelelor Internet. Astfel că în 14 februarie 1997, Christian As. Kirtchev făcea să apară, pe Internet, Manifestul unei noi atitudini sub-culturale inspirate din mişcarea cyberpunk, *Cyber Dada Manifesto*. Amestec între stilul de exprimare imperativ al primelor manifeste dadaiste, din primele decenii ale secolului trecut, şi concepţia asupra lumii contemporane exprimate în textele cyberpunk, acest manifest exprimă crezul unor noi generaţii care au crescut în faţa calculatoarelor, proiectaţi de timpuriu în universul informaţional virtual: "DIGITIZE THE WORLD. (A new life awaits you) TECHNOLOGY is speeding ahead: DIGITIZE THE WORLD. (A new life awaits you). TECHNOLOGY is speeding ahead: are you following the integrated horizons?"[21] Acest manifest prezintă o coerenţă interioară, demnă de remarcat, fiind de altfel urmat şi de explicaţii amănunţite, bine

[19] *Ibidem,* p. 57.
[20] Lawrence Person, *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*, în *Slashdot*, 8 octombrie 1999.
[21] *Cyber Dada Manifesto*: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberdada.html, accesat în 12 mai 2003.

documentate de teoria şi practica cyberpunk, care vizează esenţa acestei atitudini entuziaste, manifestată însă, doar în spaţiul virtual informaţional.

Dincolo însă de intenţia acestui manifest, care, ca orice altă manifestare din cele extrem de numeroase care apar în oceanul informaţional şi riscă să se piardă în neant, rămâne ideea iniţială din care s-a inspirat. Şi această idee trimite la mişcarea cyberpunk din anii '80, o mişcare care va rămâne în istoria genului science fiction ca un important punct de cotitură, iar William Gibson ca unul dintre cei mai reprezentativi scriitori ai ultimelor decenii.

BIBLIOGRAFIE

I. în volume:

ALDISS, Brian W., *Billion Year Spree, The True History of Science Fiction*, New York: Garden City, 1973.

AMIS, Kingsley, *L'Univers de science fiction*, Paris: Payot, 1962.

BAUDIN, Henri, *La science-fiction. Un univers en expansion*, Paris, Montréal: Bordas, 1971.

BAUDRILLARD, Jean, *Amérique*, Paris: Grasset, 1986.

BAUDRILLARD, Jean, *Mirror of Production*, St.Louis: Telos Press, 1975.

BAUDRILLARD, Jean, *The precession of simulacra*, în *Art after Modernism*, Edited by B. Wallis, New York: New Museum of Contemporary Art, 1984.

BAUDRILLARD, Jean, *Selected Writings*, Edited, with an Introduction by Mark Poster, Stanford, California: Stanford University Press, 1988.

BAUDRILLARD, Jean, *Sistemul Obiectelor*, trad. şi postfaţă de Horia Lazăr, Cluj-Napoca: Ed. Echinox, 1996.

BAUDRILLARD, Jean, *La Société de la consommation: ses mythes, ses structures*, Paris: Gallimard, 1974.

BENDER, Gretchen and DRUCKREY, Timothy (eds.), *Culture on the Brink. Ideologies of Technology*, Seattle: Bay Press, 1994.

BENEDIKT, Michael (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, 1991.

BEST, Steven and KELLNER, Douglas (eds.), *Postmodern Theory. Critical Interrogations*, New York: The Guilford Press, 1991.

BIOCCA, Frank and LEVY, Mark R. (eds.), *Communication in the Age of Virtual Reality*, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 1995.

BLOOM, Harold, *The Western Canon. The Books and School of the Age*, New York: Harcourt Brace & Company, 1993.

BOISVERT, Yves, *L'analyse postmoderniste. Une nouvelle grille d'analyse socio-politique*, Montréal: Hartman, 1997.

BOOKER, M. Keith, *Monsters, Mushroom Clouds, and the Cold War. American Science Fiction and the Roots of Postmodernism, 1946-1964,* Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2001.

BORCILĂ, Mircea şi McLAIN, Richard (editori), *Poetica americană. Orientări actuale*. Studii critice, antologie, note şi bibliografie de Mircea Borcilă şi Richard McLain, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1981.

BOZZETTO, Roger, *L'obscur objet d'un savoir. Fantastique et science fiction: deux littératures de l'imaginaire*, Aix-Marseille, 1992.

BRODERICK, Damien, *Reading by Starlight. Postmodern Science Fiction*, London and New York: Routledge, 1995.

BRODERICK, Damien, *Transrealist Fiction. Writing in the Slipstream of Science*, Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2000.

BROOKE-ROSE, Christine, *A Rhetoric of the Unreal. Studies in Narrative and Structure, Especially of the Fantastic*, Cambridge: Cambridge University Press, 1981.

BUCHBINDER, David, *Masculinities and Identities*, Carlton: Melbourne University Press, 1988.

BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction,* Durham and London: Duke University Press, 1993.

CAILLOIS, Roger, *Eseuri despre imaginaţie*, trad. de Viorel Grecu, prefaţă de Paul Cornea, Bucureşti: Ed. Univers, 1975.

CAILLOIS, Roger, *L'homme et le sacré*, Paris: Gallimard, 1993.

CAVALLARO, Dani, *Cyberpunk and Cyberculture. Science Fiction and the Work of William Gibson*, London and New Brunswick NJ: The Athlone Press, 2000.

CĂLINESCU, Matei, *Cinci feţe ale modernităţii*, trad. de Tatiana Pătrulescu şi Radu Ţurcanu, postfaţă de Mircea Martin, Bucureşti: Ed. Univers, 1995.

CILLIERS, Paul, *Complexity and Postmodernism. Understanding complex systems*, London and New York : Routledge, 1998.

CLUTE, John and NICHOLLS, Peter (eds.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, London: Orbit, 1993.

CONNOR, Steven, *Cultura postmodernă. O introducere în teoriile contemporane*, trad. de Mihaela Oniga, Bucureşti: Meridiane, 1999.

CONSTANTINESCU, Mihaela, *Forme în mişcare. Postmodernismul,* Bucureşti: Univers Enciclopedic, 1999.

DELANY, Samuel R., *Starboard Wine: More Note on the Language of Science Fiction*, Pleasantville, New York: Dragon, 1984.

DELEUZE, Gilles and GUATTARI, Felix, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Minneapolis: U Minnesota Press, 1987.

DERRIDA, Jacques, *Scriitura şi diferenţa*, trad. de Bogdan Ghiu şi Dumitru Ţepeneag, Bucureşti: Ed. Univers, 1998.

DERY, Mark, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, London: Hodder and Stoughton, 1996.
DICTIONARY OF LITERARY BIOGRAPHY. Vol. Two Hundred Fity-One. *CANADIAN FANTASY AND SCIENCE FICTION WRITERS*, ed. by Douglas Ivison, London: The Gale Group, 2002.
ECO, Umberto, *Lector in fabula: cooperare interpretativă în textele narative*, trad. de Marina Spalos, Bucureşti: Ed. Univers, 1991.
EINSTEIN, Albert, *Cum văd eu lumea. Teoria relativităţii pe înţelesul tuturor*, trad. de M. Flonta, I. Pârvu, D. Stoianovici, Bucureşti: Ed. Humanitas, 1996.
ELIADE, Mircea, *Sacrul şi profanul*, trad. din lb. fr de Rodica Chira, Bucureşti: Ed. Humanitas, 1992.
ELLIOT, Emory (ed.) *Columbia Literary History of the United States*, New York: Columbia University Press, 1988.
FABRE, Jean, *Le miroir de sorcière. Essais sur la littérature fantastique*, Paris: José Corti, 1992.
FEATHERSTONE, Mike and BURROWS, Roger (eds.), *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunks. Cultures of Technological Embodiment*, London: SAGE Publications, New Delhi: Thousand Oaks, 1996.
FOSTER, Hal (ed.), *The Postmodern Culture*, London and Sydney: Pluto Press, 1985.
FOUCAULT, Michel, *Istoria sexualităţii*, trad. de Beatrice Stanciu şi Alexandru Onete, Timişoara: Editura de Vest, 1995.
FREEDMAN, Carl, *Critical Theory and Science Fiction*, Hanover and London: Wesleyan University Press, 2000.
FUKUYAMA, Francis, *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*, New York: Farrar Strans and Giroux, 2002.
GIBSON, William, *All Tomorrow's Parties*, New York: Ace Books, 2000.
GIBSON, William, *Burning Chrome*, London: Harper Collins, 1993.
GIBSON, William, *Chrome*, trad. de Mihai Dan Pavelescu, Bucureşti: Ed. Fahrenheit, 1998.
GIBSON, William, *Contele Zero*, trad. de Mihai Dan Pavelescu, Bucureşti: Ed. Fahrenheit, 1999.
GIBSON, William, *Count Zero,* New York: Ace Books, 1999.
GIBSON, William, *Idoru*, London: Viking, 1996.
GIBSON, William, *Lumină virtuală*, trad. de Mircea Ştefancu, Bucureşti: Nemira, 1995.
GIBSON, William, *Mona Lisa Overdrive*, London: Grafton, 1989.
GIBSON, William, *Neoromancer*, New York: Ace Books, 1984.

GIBSON, William, *Neuromantul*, trad. de Mihai-Dan Pavelescu, Bucureşti: Ed. Cristian Plus, 1995.
GIBSON, William, *Virtual Light*, New York: Bantam Spectra, 1994.
GIBSON, William, STERLING, Bruce, *Maşina diferenţială*, trad. de Gabriel Stoian, Bucureşti: Ed. Nemira, 1998.
HABLES GRAY, Chris, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*, New York and London: Routledge, 2001.
HABLES GRAY, Chris, FIGUEROA-Sarriera, Heidi J, and MENTOR, Steven (eds.), *The Cyborg Handbook*, New York and London: Routledge, 1995.
HARAWAY, Donna, *A Cyborg Manifesto: Science, Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, în *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York and London: Routledge, 1991.
HARTWELL, David G., *Age of Wonder. Exploring the World of Science Fiction*, New York: McGraw-Hill, 1984.
HARVEY, David, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Cambridge MA and Oxford: Blackwell, 1990.
HASSAN, Ihab Habib, *The Postmodern Turn. Essays in Postmodern Theory and Culture*, Columbus: Ohio State University Press, 1987.
HAWKING, Stephen W., *Visul lui Einstein şi alte eseuri*, trad. şi cuvînt înainte de Gheorghe Stratan, Bucureşti: Humanitas, 1997.
HAYLES, Katherine N., *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Information*, Chicago and London: The University of Chicago Press, 1999.
HEIM, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford: Oxford University press, 1993.
HEIM, Michael, *Virtual Realism*, New York, Oxford: Oxford University Press, 1998.
HEINLEIN, Robert A., *The Worlds of Robert Heinlein*, London: Hodder and Stoughton, 1975.
HOBANA, Ion, *Un englez neliniştit. H.G. Wells şi universul SF*, Bucureşti: Edit. Fahrenheit, 1996.
HOTTOIS, Gilbert (coord.), *Philosophie et science-fiction*. *Annales de L'Institut de Philosophie de L'Université de Bruxelles*, Paris: Librairie Philosophique J. Vrin, 2000.
HUTCHEON, Linda, *A Poetics of Postmodernism. History, Theory, Fiction*, New York and London: Routledge, 1996.

HUTCHEON, Linda, *Politica Postmodernismului*, trad. de Mircea Deac, Bucureşti: Ed. Univers, 1997.
JAKUBOWSKI, Maxim and JAMES, Edward (eds.), *The Profession of Science Fiction. SF Writers on their Craft and Ideas*, London: The Macmillan Press LTD, 1992.
JAMES, Edward, *Science Fiction in the Twentieth Century*, Oxford, New York: Oxford University Press, 1994.
JAMESON, Fredric, *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, London, New York: Verso, 1991.
JAMESON, Fredric, *Reading Without Interpretation: Postmodernism and Video-Text*, în *The Linguistics of Writing: Arguments Between Language and Literature*, Ed. Derek Attridge, Nigel Fabb, Alan Durant and Colin McCabe, Manchester: Manchester University Press, 1987.
JAMESON, Fredric, *The Seeds of Time*, New York: Columbia University Press, 1994.
JENKINS, Keith (ed.), *The Postmodern History Reader*, London and New York: Routledge, 1997.
JOHNSTON, John, *American Fiction in the Age of Media Saturation*, Baltimore and London: The John Hopkins University Press, 1998.
KUHN, Thomas S., *Structura revoluţiilor ştiinţifice*, cu un studiu introductiv de Mircea Flonta, Bucureşti: Ed. Ştiinţifică şi Enciclopedică, 1976.
LACEY, Nick, *Narrative and Genre. Key Concepts in Media Studies*, Hampshire and London: MacMillan Press LTD, 2000.
LASH, Scott, *Sociology of Postmodernism*, London and New York: Routledge, 1990.
LE GUIN, Ursula and ATTEBERY, Brian (eds.), *The Norton Book of Science Fiction. North American Science Fiction*, New York and London: W.W.Norton Company, 1993.
LOADER, Brian D. (ed.), *Cyberspace Divide. Equality, Agency and Policy in the Information Society*, London and New York: Routledge, 1998.
LYOTARD, Jean-François, *Condiţia postmodernă. Raport asupra cunoaşterii*, trad. şi prefaţă de Ciprian Mihali, Bucureşti: Ed. Babel, 1993.
MANOLESCU, Florin, *Literatura S.F.*, Bucureşti: Ed. Univers, 1980.
MARKLEY, Robert (ed.), *Virtual Realities and Their Discontentes*, Baltimore, MD, and London : Johns Hopkins University Press, 1996.
MARINO, Adrian, *Biografia ideii de literatură*. Vol. V, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1998.

McCAFFERY, Larry (ed.), *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Durham and London: Duke University Press, 1991.
McHALE, Brian, *Constructing Postmodernism*, London and New York: Routledge, 1992.
McHALE, Brian, *Postmodernist Fiction*, New York and London: Methuen, 1987.
MERLEAU-PONTY, Jacques, *Cosmologia secolului XX. Studiu epistemologic şi istoric al teoriilor cosmologice contemporane*, Bucureşti: Ed. Ştiinţifică şi Enciclopedică, 1978.
NAHIN, Paul J., *Time Machines. Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction*, New York: Springer-Verlag, 1998.
NICHOLLS, Peter (ed.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, London, Toronto: Granada, 1979.
NIETZSCHE, Friedrich, *Amurgul idolilor*, trad. de Alexandru Al. Şahighian, Bucureşti: Humanitas, 2001.
NORRIS, Christopher, *The Contest of Faculties: Philosophy and Theory after Deconstruction*, London and New York: Methuen, 1985.
OPRIŢĂ, Mircea, *Anticipaţia românească. Un capitol de istorie literară*, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1994.
PARRINDER, Patrick (ed.), *Forthcoming in Estrangement and Cognition in Fiction and Utopian Literature*, Liverpool: Liverpool Univesity Press, 1998.
PARRINDER, Patrick (ed.), *Learning from the other worlds. Estrangement, Cognition and the Politics of Science Fiction and Utopia*, Liverpool: Liverpool University Press, 2000.
PAVEL, Toma, *Lumi ficţionale*, trad. de Maria Mociorniţa, prefaţă de Paul Cornea, Bucureşti: Ed. Minerva, 1992.
PETRESCU, Liviu, *Poetica postmodernismului*, Piteşti: Ed. Paralela 45, 1996.
PETRESCU, Liviu, *Romanul condiţei umane. Studiu critic*, Bucureşti: Ed. Minerva, 1979.
PETRESCU, Liviu, *Vârstele romanului*, Bucureşti: Ed. Eminescu, 1992.
ROBERTS, Adam, *Science Fiction*, London and New York: Routledge, 2000.
ROBERTS, Robin, *A New Species. Gender and Science in Science Fiction*, Urbana and Chicago: University of Illinois Press,
RYAN, Marie-Laure (ed.), *Cyberspce Textuality, Computer Technology and Literary Theory*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1999.

SADOUL, Jacques, *Histoire de la science-fiction moderne. (1911-1984)*, Paris: Ed. Robert Laffont, 1984.
SANDISON, Alan and DINGLEY, Robert (eds.), *Histories of the Future. Studies in Fact, Fantasy and Science Fiction*, New York: Palgrave Publishers Ltd., 2000.
SARDAR, Zianddin and RAVETZ, Jerome R. (eds.), *Cyberfutures. Culture and Politics on the Information Superhighway*, London: Pluto Press, 1996.
SAYER, Karen and MOORE, John (eds.), *Science Fiction. Critical Frontiers*, Hampshire and London: MacMillan Press LTD, 2000.
SEED, David (ed.), *Imaging Apocalypse. Studies in Cultural Crisis*, Hampshire and London: Macmillan Press Ltd., 2000.
SHELLEY, Marry W., *Frankenstein*, trad. de Adriana Călinescu, Bucureşti: Edit. Univers, 1995.
SHIPPEY, Tom (ed.), *Fictional Space. Essays on Contemporary Science Fiction*, Oxford: Humanieties Press, 1991.
SLUSSER, George and SHIPPEY, Tom (eds.), *Fiction 2000. Cyberpunk and the Future of Narrative*, Athens and London: The University of Georgia Press, 1992.
STAHL, Henri, *Un român în lună*, Bucureşti: Ed. Tineretului, 1966.
STERLING, Bruce (ed.), *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*, New York: Ace Books, 1988.
STOCKWELL, Peter, *The Poetics of Science Fiction*, Edinburgh Gate: Longman, Pearson Educational Limited, 2000.
STREHLE, Susan, *Fiction in Quantum Universe*, North Carolina Press, 1992.
SUVIN, Darko, *Metamophoses of Science Fiction*, New Haven: Yale University, 1979.
SUVIN, Darko, *Pour une poétique de la science-fiction. Ètudes en thérie et en histoire d'un genre littéraire*, Montréal: Les Presses de l'Université du Québec, 1977.
TODOROV, Tzvetan, *Introducere în literatura fantastică*, trad. de Virgil Tănase, prefaţă de Alexandru Sincu, Bucureşti: Ed. Univers, 1973.
TUCCI, Giuseppe, *Teoria şi practica mandalei. Cu referire specială la psihologia modernă a adîncurilor*, trad. de Ioan Milea, Bucureşti: Humanitas. 1995.
TULLOCH, John and JENKINS, Henry, *Science Fiction Audiences. Watching* Doctor Who *and* Star Trek, London and New York: Routledge, 1995.

TURKLE, Sherry, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon and Schuster, 1995.
VAN HERP, Jacques, *Panorama de la science fiction. Les thèmes, les genres, les écoles, les problèmes*, Verviers: Éditions Gérard and Co., 1973.
VATTIMO, Gianni, *Sfirşitul modernităţii. Nihilism şi hermeneutică în cultura postmodernă*, trad. de Ştefania Mincu şi postfaţă de Marin Mincu, Constanţa: Ed. Pontica, 1993.
WARRICK, Patricia S., *The Cybernetic Imagination in Science Fiction*, Cambridge, Massachussetts and London: The MIT Press, 1980.
WELLS, H.G., *Maşina Timpului. Războiul lumilor*, Bucureşti – Chişinău: Edit. David - Litera, 1997.
WESTFAHL, Gary (ed.), *Space and Beyond. The Frontier Theme in Science Fiction*, Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2000.
WHITTLE, David B., *Cyberspace: the Human Dimension*, New York: W.H. Freeman and Company, 1997.
WOOLLEY, Benjamin, *Virtual Worlds. A Journey in Hype and Hyperreality*, London: Penguin Books, 1993.

II. în periodice:

BALLARD, J.G., *A Response to the Invitation to Respond*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol. 18, Part. 3, November 1991.
BAUDRILLARD, Jean, *Two Essays. Simulacra and Science Fiction. Ballard's Crash*, translated by Arthur B. Evans, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 18, Part 3, November 1991.
BUKATMAN, Scott, *Postcards from the Posthuman Solar System*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 18, Part 3, November 1991.
CADORA, Karen, *Feminist Cyberpunk*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 22, Part 3, November 1995.
CLARKE, Roger, *Asimov's Laws for Robotics: Implications for Information Technology*, I-II, ***Computer***, December 1993, şi ***Computer***, January 1994.
CSICSERY-RONAY, Istvan Jr., *Antimancer: Cybernetic and Art in Gibson's Count Zero*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 22, Part 1, March 1995.
CSICSERY-RONAY, Istvan Jr., *Postmodern Tehnoculture, or The Gordian Knot Revisited*, în ***Science Fiction Studies***, Vol. 19, Part. 3, November 1992.

CSICSERY-RONAY, Istvan Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 18, Part 3, November 1991.
CSICSERY-RONAY, Istvan Jr., *The Sentimental Futurist: Cybernetic and Art in William Gibson's Neuromancer*, în ***Critique. Studies in Contemporary Fiction***, vol. XXXIII, No. 3, Spring 1992.
DAVIDSON, Cynthia, *Riviera's Golem, Haraway's Cyborg: Reading Neuromancer as Baudrillard's Simulation of Crisis*, în ***Science-Fiction Studies***, vol.23, Part 2, July 1996.
ELMER-DEWITT, Philip, *Cyberpunk*, în ***Time***, February 8, 1993.
FISCHLIN, Daniel, and HOLLINGER, Veronica, and TAYLOR, Andrew, *"The Charisma Leak": A Conversation with William GIBSON and Bruce STERLING*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol. 19, Part 1, March 1992.
FITTING, Peter, *The Concept of Utopia in the Work of Fredric Jameson*, în ***Utopian Studies***, Spring, 1998.
FOSTER, Thomas, *Virtual Realities and Their Discontents (Review),* în ***Contemporary Literature***, Vol. 40, No. 1, Spring 1999.
FOSTER, Thomas, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological (Review)*, în ***Contemporary Literature***, Vol. 40, No. 1, Spring 1999.
FERNBACH, Amanda, *The Fetishization of Masculinity in Science Fiction: The Cyborg and the Console Cowboy*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 27, Part 2, July 2000.
FARNELL, Ross, *Posthuman Topologies: William Gibson's "Architexture" in* Virtual Light *and* Idoru, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 25, Part 3, November 1998.
GIBSON, William (interviews), *Cyberpunk Era*, în ***Whole Earth Review***, No. 63, Summer 1989.
GIRARD, Benoît, *Science-fiction et culture contemporaine*, în ***Solaris. Science fiction et fantastique***, Vol. 17, No. 100, Printemps 1992.
HANTKE, Steffen, *Difference Engines and Other Infernal Devices: History According to Steampunk*, în ***Extrapolation***, Vol. 40, No. 3, Fall 1999.
JAMESON, Fredric, *Comments*, în ***Utopian Studies***, Spring, 1998.
JAMESON, Fredric, *Progress Versus Utopia ; or, Can We Imagine the Future*, în ***Science Fiction Studies***, Vol. 9, Part 2, July 1982.
JAMESON, Fredric, *World-Reduction in Le Guin : The Emergence of Utopian Narrative*, în ***Science Fiction Studies***, Vol. 2, Part. 3, November 1975.
KANDEL, Michael, *Is Something New Happening in Science Fiction*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol. 25, Part 1, March 1998.

KLUGMAN, Craig M., *From Cyborg Fiction to Medical Reality*, în ***Literature and Medicine***, Vol. 20, No. 1, Spring 2001.
KOBRIN, Stephen J., *Back to the Future: Neomedievalism and the Postmodern Digital World Economy*, în ***Journal of International Affairs***, Vol. 51, No. 2, Spring 1998.
LUCKHURST, Roger, *Border Policing: Postmodernism and Science Fiction*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 18, Part 3, November 1991.
LUCKHURST, Roger, *The Many Deaths of Science Fiction: A Polemic*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 21, Part 1, March 1994.
LEBLANC, Lauraine, *Razor Girl: Genre and Gender in Cyberpunk Fiction*, în ***Women and Language***, Vol. 29, No. 1, Spring 1997.
McCAFFERY, Larry and SHINER, Lewis, *Skating Across Cyberpunk's Brave New Worlds: An Interview with Lewis Shiner*, în ***Critique. Studies in Contemporary Fiction***, vol. XXXIII, No. 3, Spring 1992.
McCALLUM, E.L., *Mapping the Real in Cyberfiction*, în ***Poetics Today***, Vol. 21, No. 2, Summer 2000.
McHALE, Brian, *Elements of a Poetics of Cyberpunk*, în ***Critique. Studies in Contemporary Fiction***, vol. XXXIII, No. 3, Spring 1992.
MEAD, David G., *Technological Transfiguration in William Gibson's Sprawl Novels: Neuromancer, Count Zero, and Mona Lisa Overdrive*, în ***Extrapolation***, Vol. 32, No. 4, Winter 1991.
MYERS, Tony, *The Postmodern Imaginary in William Gibson's Neuromacer*, în ***MFS Modern Fiction Studies***, Vol. 47, No. 4, Winter 2001.
NUNES, Mark, *Jean Baudrillard in Cyberspace: Internet, Virtuality, and Postmodernity*, în ***Style***, Vol. 29, No. 2, Summer 1995.
OLSEN, Lance, *Virtual Termites: A Hypotextual Technomutant Explo(it)ration of William Gibson and Electronic Beyond(s)*, în ***Style***, Vol. 29, No. 2, Summer 1995.
PETRESCU, Ioana Em., *Modernism/ Postmodernism. O ipoteză*, în Diana Adamek şi Ioana Bot (editori), *Portret de grup cu Ioana Em. Petrescu*, Cluj-Napoca: Ed. Dacia, 1991.
PORUSH, David, *Cyberspace: Portal to Transcendence?*, în ***OMNI Magazine***, April 1993.
PORUSH, David, *In response to Jean Baudrillard. The Architextuality of Transcendence*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol. 18, Part 3, November 1991.
PUKALLUS, Horst and SUVIN, Darko, *An Interview with Darko Suvin: Science Fiction and History, Cyberpunk, Russia…*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 18, Part 2, July 1991.

ROBIN, Régine, *Le texte cyborg*, în ***études françaises***. Les Presses de L'Université de Montréal, Vol. 36, No. 2, 2000.
ROBU, Cornel, *Une clé pour la science-fiction: Le sublime*, în ***Solaris. Science fiction et fantastique***, Vol. 16, No. 92, Été 1990.
RUDDICK, Nicholas, *Ballard/Crash/Baudrillard*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol. 19, Part 3, November 1992.
RYAN, Marie-Laure, *Introduction: From Possible Worlds to Virtual Reality*, în ***Style***, Vol. 29, No. 2, Summer 1995.
SCHMITT, Ronald, *Mythology and Technology: The Novels of William Gibson*, în ***Extrapolation***, Vol. 34., No. 1, Spring 1993.
SCHROEDER, Randy, *determinacy, Indeterminacy, and the Romantic in William Gibson*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol.21, Part 2, July 1994,
SIIVONEN, Timo, *Cyborgs and Generic Oxymorons: The Body and Technology in William Gibson's Cyberspace Trilogy*, în ***Science-Fiction Studies***, Vol. 23, Part 2, July 1996.
SISMONDO, Sergio, *Reality for Cybernauts*, în ***Postmodern Culture***, Vol. 8, No. 1, September 1997.
SPIRIDON, Monica, *Mitul ieşirii din criză*, în ***Caiete critice***, nr. 1-2, 1986.
SPIRIDON, Monica, *Postmodernism Is Elsewhere*, în ***Euresis. Cahiers roumains d'études littéraires***, nr. 1-2, 1995.
SPIRIDON, Monica, *Postmodernismul: o ecuaţie cu mai multe necunoscute*, în ***Revista de istorie şi teorie literară***, an. XL, nr. 3-4, 1992.
SPONSLER, Claire, *Cyberpunk and the dilemmas of postmodern narrative: the example of William Gibson*, în ***Contemporary Literature***, Vol. 33, No. 4, Winter 1992.
STABLEFORD, Brian, *Rhe Third Generation of Genre Science Fiction*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 23, Part 3, November 1996.
VOLLER, Jack G., *Neuromanticism: Cyberspace and the Sublime*, în ***Extrapolation***, Vol. 34., No. 1, Spring 1993.
WESTFAHL, Gary, *Small Worlds and Strange Tommorrows: The Icon of the Space Station in Science Fiction*, în ***Foundation***, 51, Spring 1991.
WHALEN, Terence, *The Future of a Commodity: Notes Toward a Critique of Cyberpunk and the Information Age*, în ***Science-Fiction Studies***, vol. 19, Part 1, March 1992.

III. alte resurse:

BLADE RUNNER [film], Dir. Ridley Scott, Scenariu de Hampton Fancher and David Peoples [după romanul lui Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep*, 1968], 1982.

JOHNNY MNEMONIC [film], Dir. Robert Longo, Scenariu de William Gibson. Alliance Production, 1995.
THE MATRIX [film], Dir. Larry şi Andy Wachowski, 1999.
Salon: Gibson on Idoru: "Interview: William Gibson". Disponibil în versiune electronică: http://www.salon.com. 3/72003.
CYBER DADA MANIFESTO. Disponibil în versiune electronică pe site: http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberdada.html, accesat 3/7/2003.
THE CYBERNETIC MANIFESTO: [V. Turchin and C. Joslyn]. Disponibil în versiunea electronică: http://pespmc1.vub.ac.be/MANIFESTO.html , accesat 3/17/2003
A CYPHERPUNK'S MANIFESTO: [Eric Hughes]. Disponibil în versiune electronică: http://www.activism.net/cypherpunk/manifesto.html, accesat 3/7/2003.

OFERTE
Editura “ARGONAUT”
Str. Ciucaş, nr. 5, bl. L-1, ap. 15.
Tel. / Fax: 0264 425626
0740 139984; 0746 752191
O.P. nr. 1; C.P. 190
Cluj-Napoca
E-mail: editura_argonaut@yahoo.com

Comandă nr.: 35/01.09.2005
Tiraj: 300 exemplare